ДЖО ДИВЪР

Сянка върху пясъка

САМОТНИЯ ВЪЛК 5

КНИГА-ИГРА

СПЕЦИАЛНО ИЗДАНИЕ

КНИГА-ИГРА

2018
Специално издание

Излезли от печат:

ПОЛЕТ ОТ МРАКА

ПЛАМЪК НАД ВОДАТА

ПЕЩЕРИТЕ НА КАЛТЕ

БЕЗДНАТА НА ОБРЕЧЕНИТЕ

СЯНКА ВЪРХУ ПЯСЪКА

НЯКОЛКО ДУМИ ЗА АВТОРА И ИЛЮСТРАТОРА

ДЖО ДИВЪР е роден през 1956 в Уудфорд Бридж, Есекс. Когато напуска колежа, той става професионален музикант с голямо звукозаписно студио в Лондон. По-късно, през 1977 година, заминава на делово посещение в Лос Анджелис, където открива ролевите игри „Тъмници и дракони“ и остава завинаги пленен от тях. През 1982 г. той спечелва шампионата на Америка „Тъмници и дракони“. Оттогава появите му по телевизията, радиото и вестниците са свързани с неговото хоби.

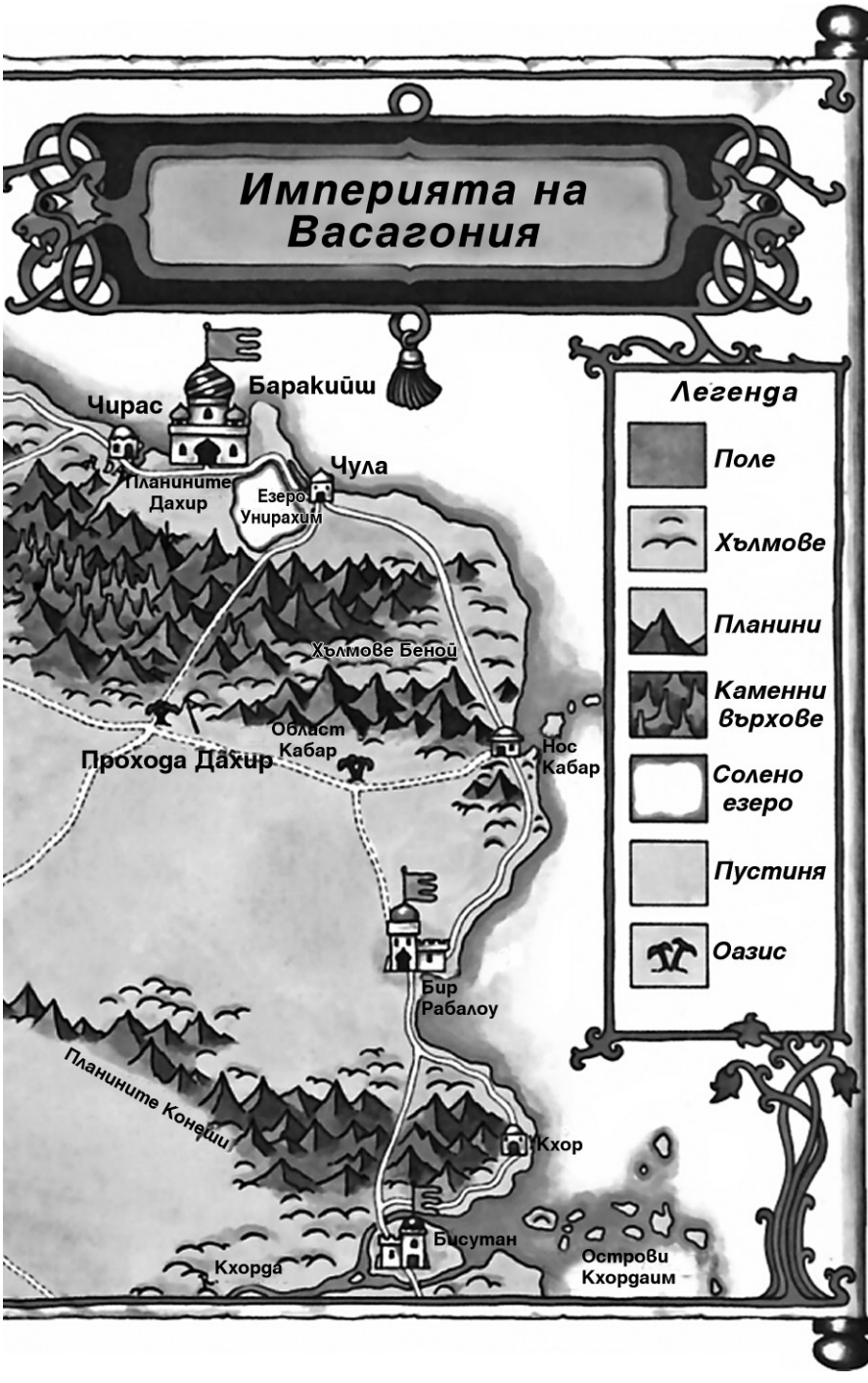
„Приключенията на Самотния вълк“ са най-високото му постижение, плод на многогодишна работа върху идеята за света на Магнамунд. Джо постоянно мисли как да развие по-нататък чудесата на Ластлендс в следващите си книги.

Умира през 2016 г. на 60 години. След смъртта му синът му Бен съобщи, че семейството му ще работи за публикуването на останалите книги от сагата.

Роденият през 1952 г. ГАРИ ЧОЛК е израсъл в провинциалния Хертфордшир. Въпреки увлечението си по историята, на петнайсет години той започва да играе военни игри – хоби, на което се радва и до днес. След като се дипломира в колежа като бакалавър по дизайн, Гари учи три години в студио, преди да стане учител по изобразително изкуство и дизайн.

Работи известно време като илюстратор на детски книги, докато един ден проявява особен интерес към приключенските книги. Това увлечение му помага да създаде няколко успешни игри, в това число „Викай, Хавок“, „Капитанът от звездния кораб“ и „Бойни коли“ (в съавторство с Йън Ливингстън). Една от най-известните му творби е изключително успешната книга „Талисманът“.

Кучек
Самиз
Феруфезан
Лиям
Лохн
Кара Кала
N
Тефа
Икареш
Тепх
Сухото море
Коос
Планина
Дханамет
Чахдан
Прохода
Чахдан
Планините
Чах
Прохода
Омонай
Долина
на Сълзите
Скала в km.
0
2.5
50
75
100
0
50
100


Империята на Васагония
Легенда
Поле
Хълмове
Планини
Каменни върхове
Солено езеро
Пустиня
Оазис
Баракийш
Чирас
Чула
Планините Дахир
Езеро Унирахим
Хълмове Беной
Област Кабар
Прохода Дахир
Нос Кабар
Бир Рабалоу
Планините Конеши
Кхор
Бисутан
Кхорда
Острови Кхордаим

ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

ДИСЦИПЛИНИТЕ НА КАЙ	РАНГ
1.	**Послушник**
2.	**Интуитивен**
3.	**Възприемащ**
4.	**Последовател**
5.	**Посветен**

БОНУС ДИСЦИПЛИНИ НА КАЙ

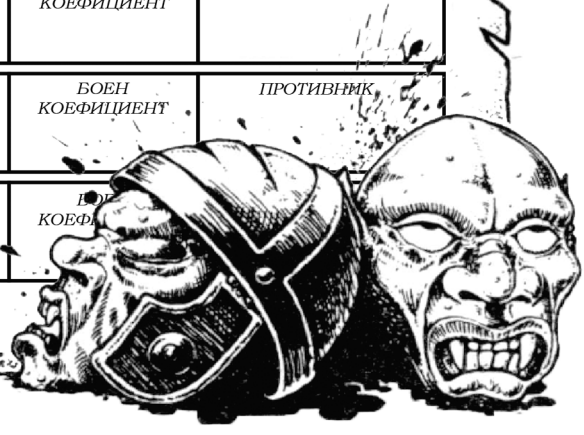
6. *Записваш ако успешно си завършил 1 приключение на Самотния вълк.*	**Кандидат**
7. *Записваш ако успешно си завършил 2 приключения на Самотния вълк.*	**Пазител**
8. *Записваш ако успешно си завършил 3 приключения на Самотния вълк.*	**Калфа**
9. *Записваш ако успешно си завършил 4 приключения на Самотния вълк.*	**Учен**

РАНИЦА *(не повече от 8 предмета)*	**ХРАНА**
1.	
2.	
3.	*Извади три точки издръжливост, ако нямаш храна, когато трябва да се нахраниш.*
4.	
5.	**КЕСИЯ НА РЕМЪКА**
6.	*Съдържа не повече от 50 златни монети.*
7.	
8.	
Могат да бъдат изхвърляни, когато не участваш в битка.	

БОЙНО УМЕНИЕ	ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ
	Не могат да прехвърлят началната стойност. При нула точки умираш.

БЕЛЕЖКИ ЗА БИТКИТЕ

ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ		ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФ*	



ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

ДИСЦИПЛИНИТЕ НА КАЙ	РАНГ
1.	**Послушник**
2.	**Интуитивен**
3.	**Възприемащ**
4.	**Последовател**
5.	**Посветен**

БОНУС ДИСЦИПЛИНИ НА КАЙ

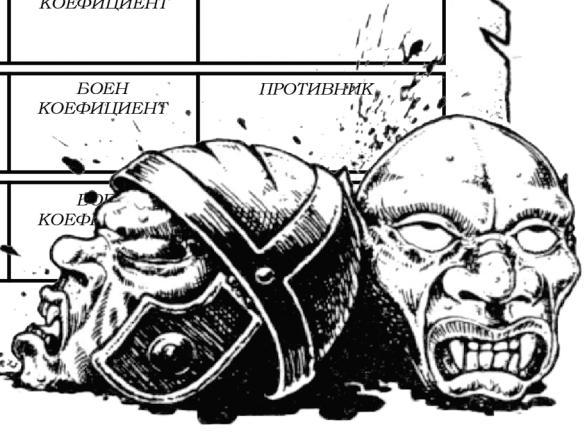
6. *Записваш ако успешно си завършил 1 приключение на Самотния вълк.*	**Кандидат**
7. *Записваш ако успешно си завършил 2 приключения на Самотния вълк.*	**Пазител**
8. *Записваш ако успешно си завършил 3 приключения на Самотния вълк.*	**Калфа**
9. *Записваш ако успешно си завършил 4 приключения на Самотния вълк.*	**Учен**

РАНИЦА *(не повече от 8 предмета)*	**ХРАНА**
1.	
2.	
3.	*Извади три точки издръжливост, ако нямаш храна, когато трябва да се нахраниш.*
4.	
5.	**КЕСИЯ НА РЕМЪКА**
6.	*Съдържа не повече от 50 златни монети.*
7.	
8.	
Могат да бъдат изхвърляни, когато не участваш в битка.	

БОЙНО УМЕНИЕ	ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ
	Не могат да прехвърлят началната стойност. При нула точки умираш.

БЕЛЕЖКИ ЗА БИТКИТЕ

ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ		ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФ*	



СПИСЪК НА СПЕЦИАЛНИТЕ ПРЕДМЕТИ И ОРЪЖИЯ

ОПИСАНИЕ	ПОЗНАТ ЕФЕКТ

ОРЪЖИЯ *(не повече от 2)*
1.
2.
Ако носиш оръжие и имаш съответното Бойно Умение, добави +2 точки БУ. *Ако влезеш в битка без оръжие, извади 4 точки БУ.*

СПИСЪК НА СПЕЦИАЛНИТЕ ПРЕДМЕТИ И ОРЪЖИЯ

ОПИСАНИЕ	ПОЗНАТ ЕФЕКТ

ОРЪЖИЯ *(не повече от 2)*
1.
2.
Ако носиш оръжие и имаш съответното Бойно Умение, добави +2 точки БУ. *Ако влезеш в битка без оръжие, извади 4 точки БУ.*

Приносителят на този свитък
е посветен в бойните дисциплини на Каи

Историята досега…

Ти си Самотния вълк – последният воин на Кай на Сомерлунд, единствен оцелял от масовото клане, унищожило ги по време на свирепа война с древните им врагове, Мрачните властелини от Хелгедад.

В твоята северна родина е средата на зимата, когато от манастира ти в планината си призован от пратеник, носещ свитък с подпис и печат собственоръчно поставени от крал Улнар. Изненадан си да прочетеш, че е нужна помощта ти за решаването на спешен проблем, който кралят описва като „от голяма дипломатическа важност". Изглежда странно, че искането е отправено към воин, с умения по-подходящи за битки отколкото за преговори с чужди дипломати. Все пак се подчиняваш на повикването. След пристигането ти в столицата Холмгард всичко се изяснява.

Закханът на Васагония, владетелят на тази пустинна империя, е изпратил най-верния си дипломат да сключи договор за мир между вашите две страни, а на теб е заповядано да го подпишеш от името на твоята. Причината за това е очевидна.

Преди по-малко от година благородник от Васагония в изгнание, на име Барака, поведе армията от разбойници в атака срещу сомерлундската провинция Руанон. Този минен град и околностите му бяха опустошени и съсипани. Много сомерлундци загубиха живота си, а много повече бяха поробени и принудени да работят в мините на Маакен. Когато редовният конвой от Руанон не пристигна в столицата, кралят те прати да разследваш причината. Последва голяма битка, в която успя да победиш Барака в смъртоносна схватка. Без твоите кураж и умения сигурността на Сомерлунд и цял Ластлендс щяха да са в голяма опасност.

– Ваше Величество – изхленчва закханският пратеник, докато коленичи в краката на крал Улнар, – закханът е дълбоко засрамен от противното предателство на Барака и желае силно нашето приятелство и доверие да бъдат възстановени. Той моли да изпратите последния воин на Кай, Самотния вълк, да подпише мирен договор с него във Великия дворец в Баракийш.

Кралят, едва успяващ да прикрие отвращението от умилкващия се дипломат, става от трона си. Насочва втренчения си поглед към теб и те приканва да го последваш в преддверието, където да разговаряте насаме.

– Не ми харесва това пустинно царство, Самотен вълк, но изгледът за война ми харесва още по-малко. – Закханът е стар и немощен и няма син, който да го наследи на трона след смъртта му. Барраka беше един от многото безскрупулни благородници, чакащи като чакали да сграбчат властта, и се боя, че са прекалено нетърпеливи да позволят на закхана да умре от естествена смърт. Договорът може да не гарантира мир след смъртта му, но поне ще ни спечели ценно време да заздравим южната си граница.

Кралят те води до прозорец и посочва към пристанището, едва виждащо се от падащия сняг. Васагонска галера е пуснала котва близо до пристанищната стена.

– Иди във Васагония, Самотен вълк. Подпиши договора и се върни бързо. Дори с обещанието за мир се боя, че сянката на войната ще се спусне над нас още преди края на годината.

Помахваш за сбогом на Холмгард, чувствайки се сигурен, че ще се върнеш, преди снегът да се е стопил. В този неприветлив ден по средата на зимата, гледайки как върховете на Холмгард изчезват в падащия сняг, нямаш никакво предчувствие за сянката, чакаща те във Васагония.

Правила

Водиш записки за твоето приключение в Дневника.

По време на тренировката ти за последния воин на Кай развиваш бойната си сила – БОЙНО УМЕНИЕ и физическа енергия – ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Преди да потеглиш към своето приключение, трябва да определиш колко ефективна е била тя. За да го направиш, вземи молив и със затворени очи посочи число от Таблицата със случайни числа. Ако посочиш 0, се брои за нула.

Първото число, което ще посочиш, представлява твоето БОЙНО УМЕНИЕ. Прибави 10 към него и запиши стойността в Дневника (Пример: ако посочиш 4, твоето БОЙНО УМЕНИЕ е 14). По време на бой твоите точки ще

бъдат сравнявани с тези на съперника ти. Висок резултат за това умение е много полезнен.

Второто посочено число ще представлява твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Добави 20 към него и го запиши в Дневника (Пример: ако посочиш числото 6 от Таблицата, запиши 26).

Ако си ранен в битка, ще губиш точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Ако по някое време тя стигне до нула или по-малко, умираш и приключението приключва. Загубени точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ могат да бъдат възстановени по време на приключението, но тяхната стойност не може да превишава първоначалната.

Ако си приключил успешно някое от предишните приключения на Самотния вълк, ти вече ще притежаваш БОЙНО УМЕНИЕ, ИЗДРЪЖЛИВОСТ и Кай Дисциплини и може да ги пренесеш в Книга 5. Може също да вземеш всички Оръжия или Специални предмети от последното си приключение и те трябва да бъдат нанесени в Дневника (ограничението е две оръжия и осем предмета в Раницата).

Може да добавяш по една допълнителна Кай Дисциплина в Дневника за всяко успешно преминато приключение на Самотния вълк. Сега прочети внимателно раздела за екипировката в Книга 5.

Дисциплини на Кай

През вековете монасите от Кай са усъвършенствали уменията на воина. Тези умения са известни като Дисциплините на Кай и те се изучават от всички последни воини на Кай. Ти си изучил само пет от тях. Изборът точно кои е твой. Всяка от Дисциплините може да ти потрябва по време на рисковано приключение, така че избери внимателно. Правилното използване на Дисциплина в точното време може да ти спаси живота.

Когато си избрал петте Дисциплини, ги нанеси в Дневника.

Маскировка

Тази Дисциплина позволява на последния воин на Кай да се слее със заобикалящата го среда. Сред природата може да се скрие незабележимо между дървета и скали и да премине

близо до враг, без да бъде забелязан. В населени места може да изглежда и звучи като местен жител и това би му помогнало да намери подслон или сигурно скривалище.

Ако избереш това умение, напиши „**Маскировка**“ в Дневника.

Ловуване

Това умение предпазва последния воин на Кай да не умре от глад сред дивото. Може да ловуваш навсякъде, с изключение на райони „пустош“ и „пустиня“. Знаеш, че по-голямата част от Васагония е безплодна пустиня и ако приключението ти те отведе в нея, няма да имаш възможности за лов. Но това умение все пак е полезно, защото позволява на последния воин на Кай да се движи с голяма скорост и ловкост.

Ако избереш това умение, напиши „**Ловуване**“ в Дневника.

Шесто чувство

Това умение може да предупреди последния воин на Кай за предстояща опасност. Може също да разгадае истинските цели на всеки, непознат или познат, срещнат по време на приключението.

Ако си избрал това умение, напиши „**Шесто чувство**“ в Дневника.

Проследяване

Това умение позволява на последния воин на Кай да избере верния път в непозната местност, да открие местонахождението на човек или предмет в населено място и да разчита стъпки и следи.

Ако си избрал това умение, напиши „**Проследяване**“ в Дневника.

Лекуване

Тази Дисциплина може да бъде използвана за възстановяване на точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, изгубени в битка. Ако притежаваш това умение, може да възстановяваш по 1 точка на всеки прочетен епизод, в който няма да се биеш. (Това може да стане само ако твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ е

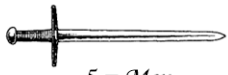
паднала под началното си ниво.) Запомни, че тя не може да превишава оригиналната си стойност.

Ако си избрал това умение, напиши в Дневника: „Лекуване +1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ за всеки епизод без битка“.

Боравене с оръжие

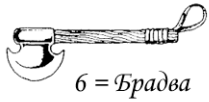
С влизането си в манастира на Кай всеки посветен се научава как да усъвършенства един тип оръжие. Ако **Боравене с оръжие** е една от Дисциплините ти, избери число от Таблицата и намери съответстващото оръжие от списъка долу. Това е оръжието, с което имаш умение. Когато влезеш в битка с това оръжие, добави 2 точки към БОЙНО УМЕНИЕ.

0 = Кама



5 = Меч

1 = Копие



6 = Брадва

2 = Боздуган

7 = Меч

3 = Къс меч

8 = Тояга

4 = Боен чук

9 = Дълъг меч

Фактът, че си обучен с едно оръжие, не значи, че си задължен по време на приключението да използваш само него. С времето ще се сдобиваш и с нови оръжия, но не може да носиш повече от 2.

Ако си избрал това умение и ако носиш това оръжие, напиши в Дневника: „Боравене с оръжие ..... +2 точки БОЙНО УМЕНИЕ“.

Мозъчен щит

Мрачните властелини и много от злите създания под техен контрол имат умението да атакуват, използвайки силата на ума си. Кай Дисциплината Мозъчен щит те предпазва от загубата на точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ по време на такава атака.

Ако избереш това умение, напиши в Дневника: „**Мозъчен щит**: не се губят точки, когато си атакуван от Мозъчен взрив“ .

Мозъчен взрив

Той позволява на последния воин на Кай да атакува враг с помощта на силата на своя ум. Може да бъде използвано по време на бой с оръжия, като добавя две допълнителни точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ. Не всички същества могат да бъдат атакувани с Мозъчен взрив. Ще бъдеш уведомен, ако съществото е имунизирано.

Ако избереш това умение, напиши в Дневника: „**Мозъчен взрив:** +2 точки БОЙНО УМЕНИЕ“.

Близост с животните

Това умение позволява на последния воин на Кай да комуникира с някои животни и да може да разгадава намеренията на други.

Ако избереш това умение, напиши в Дневника „**Близост с животните**“.

Ум над материя

Владеенето на тази Дисциплина позволява на последния воин на Кай да мести малки предмети със силата на концентрацията си.

Ако избереш това умение, напиши в Дневника: „**Ум над материя**“.

Ако успешно си преминал Книги 1 до 4 от серията за Самотния вълк, завършването на Книга 5 ще те повиши в ранг Кай майстор. Това значи, че ще владееш всички 10 основни Кай умения.

Екипировка

Преди да напуснеш Холмгард и да потеглиш към Баракийш, столицата на Васагония, получаваш карта на пустинната империя и кесия със злато. За да разбереш колко злато има в кесията, посочи число от Таблицата и добави 10 към него. Резултата може да запишеш в Дневника като сумата от Златни крони, които притежаваш.(*Ако си преминал успешно предишни приключения на Самотния вълк, може да добавиш сумата от тях към тази. Запомни, че може да носиш* ***максимум 50 Златни крони***.)

Може да вземеш някои от следните предмети в добавка към тези, които вече имаш, но помни, че може да носиш само две оръжия. Може да вземеш до четири от следните:

*** Кама (Оръжия)**

*** Отвара от лаумспур (Раница)**. Тази отвара, когато е изпита след битка, възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Може да вземеш 1 доза.

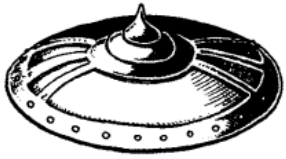
*** Меч (Оръжия)**

*** Копие (Оръжия)**

*** 2 Специални порции (Храна).** Всяка от тези Специални порции се брои за 1 ядене и всяко заема по едно място в Раницата.

*** Боздуган (Оръжия)**

*** Щит (Специален предмет).** Когато е използван в битка, добавя 2 точки към БОЙНО УМЕНИЕ.



Отбележи в Дневника четирите предмета, които ще избереш. Под заглавията, дадени в скоби, може да запишеш ефекта, оказан върху твоите ИЗДРЪЖЛИВОСТ и БОЙНО УМЕНИЕ.

Как се носи екипировката?

След като си избрал екипировка, следният списък ще ти покаже как да я носиш. Няма нужда да си записваш, може да поглеждаш тук по време на приключението.

* **Кама** – държи се в ръка.
* **Отвара от лаумспур** – носи се в Раницата.
* **Меч** – държи се в ръка.
* **Копие** – държи се в ръка.
* **Специални порции** – носят се в Раницата.
* **Боздуган** – държи се в ръка.
* **Щит** – преметнат на рамото, когато не си в битка, иначе в ръка.

Колко може да носиш?

Оръжия

Максималният брой, който можеш да носиш, е две.

Предмети в Раницата

Те се съхраняват в Раницата. Понеже мястото е ограничено, може да носиш до 8 предмета, включително и Храна.

Специални предмети

Те не се носят в Раницата. Когато намериш такъв, ще ти бъде казано как да го носиш.

Златни крони

Те винаги се носят в Касия на пояса. Тя съдържа максимум 50 крони.

Храна

Тя се носи в Раницата. Всяко хранене се брои за един предмет.

Всеки предмет, който може да ти е от полза и да бъде взет по време на приключението, ще е изписан с главна буква. Освен ако не е упоменато, че е Специален предмет, носи го в Раницата.

Как да използваш екипировката?

Оръжия

Те ти помагат в битка. Ако имаш Кай Дисциплината **Боравене с оръжие** и съответното оръжие, добави 2 точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ. Ако влезеш в битка без оръжия, извади 4 точки от БОЙНО УМЕНИЕ и се бий с голи ръце. Намериш ли оръжие по време на приключението, може да го вземеш и използваш (помни, че може да носиш само две оръжия). По време на битка може да използваш само едно оръжие.

Предмети от Раницата

По време на пътуванията ти ще откриваш различни полезни предмети, които може да искаш да задържиш (помни, че може да носиш само осем предмета в Раницата). Може да ги замениш или изхвърлиш по всяко време, когато не участваш в битка.

Специални предмети

Те не се носят в Раницата. Когато откриеш такъв, ще ти бъде казано как да го носиш. Ако си преминал успешно предишни книги за *Самотния вълк*, може би вече притежаваш Специални предмети. Преди да започнеш „*Сянка над пясъка*“, имаш възможността да оставиш на сигурно място в Кай манастира в Сомерлунд всичките или някои от тях. Специални предмети, оставени на съхранение, не могат да бъдат използвани или да бъдат изгубени по време на приключението.

Златни крони

Валутата на Сомерлунд и Васагония е Кроната, която е малка златна монета. Когато убиеш противник и претърсиш тялото, може да вземеш всички златни монети, които намериш.

Храна

Ще трябва да се храниш редовно по време на приключението. Ако нямаш храна, когато си инструктиран да ядеш, ще губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Ако си избрал Кай Дисциплината Ловуване, няма нужда да използваш порция Ядене, когато си инструктиран да се храниш (освен ако не си в пустинен район и възможността за лов е ограничена).

Отвара от лаумспур

Това е лечебна отвара, която възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, когато се изпие след битка. Имаш само една доза. Откриеш ли други отвари по време на приключението, ще бъдеш информиран за ефекта им. Всички отвари са Предмети от Раницата.

Правила на битката

По време на приключението ще се налага да се биеш с враг. Точките: БОЙНОТО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ на врага са дадени в текста. Целта на Самотния вълк е да убие врага, като намали неговата ИЗДРЪЖЛИВОСТ до нула, като самият той загуби колкото може по-малко точки.

В началото на сражението запиши точките

ИЗДРЪЖЛИВОСТ на Самотния вълк и на врага в частта на Дневника, предназначена за тази цел – ***Бележки по време на битка***.

Последователността в боя е следната:

1. Добави всички допълнителни точки от твоите Кай Дисциплини към твоето БОЙНО УМЕНИЕ.

2. Извади БОЙНОТО УМЕНИЕ на врага от числото, което си получил. Резултатът е твоят Боен коефициент.

Пример

Самотния вълк (БОЙНО УМЕНИЕ 15) е нападнат в засада от Крилат дявол (БОЙНО УМЕНИЕ 20). Няма възможност за бягство от битката, а трябва да се опълчиш и бориш срещу връхлитащото същество. Самотния вълк има Кай Дисциплината Мозъчен взрив, от която Крилатия дявол не е имунизиран, така че се добавят още 2 точки към БОЙНОТО УМЕНИЕ и то става 115 + 2 =17.

Изважда се БОЙНОТО УМЕНИЕ на Крилатия дявол и твоят Боен коефициент е –3 (17 – 20 = –3). Запиши –3 в Дневника като Боен коефициент.

3. Когато си определил твоя Боен коефициент, избери число от Таблицата.

*4. Отвори на Бойната таблица. Отгоре на таблицата са показани Бойните коефициенти. Намери твоя и го засечи със случайното число, което си посочил (случайните числа са отстрани на таблицата). Сега имаш точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, загубени от Самотния вълк и противника в този рунд на битката („**В**“ представляват точките изгубени от врага, а „**СВ**“ от Самотния вълк).*

Пример

Бойният коефициент между Самотния вълк и Крилатия дявол е – 3. Ако посоченото число е 6, тогава резултатът от първия боен рунд е следният:

* Самотния вълк губи 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

* Крилатия дявол губи 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

5. Отбележи в Дневника промените в точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на участниците в битката.

6. Освен ако няма друга инструкция или имаш възможност да избягаш, започва следващият боен рунд.

7. Повтори последователността от точка 3.

Битката продължава, докато точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на единия стигнат до нула или по-малко и тогава боецът се счита за мъртъв. Ако Самотния вълк умре, приключението приключва. Ако врагът умре, Самотния вълк продължава с останалите му точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Резюме на Бойните правила има в края на книгата.

Бягство от битката

По време на приключението може да имаш възможност да избегнеш битка. Ако вече си започнал боен рунд и решиш да избягаш, изчисли показателите както обикновено. Измъкваш се от битката, без врагът да загуби точки. В този рунд само Самотния вълк губи точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, но това е рискът от бягство! Може да избягаш само ако текстът в конкретния епизод ти го позволява.

Нива на Кай Тренировка

Следната таблица показва ранговете и титлите, давани на последните воини на Кай на всяко ниво от тренировката им. С всяко успешно преминаване на приключение от серията *Самотния вълк* ще добавяш допълнителна Кай Дисциплина и постепенно ще напредваш в усъвършенстването на десетте Кай Дисциплини.

1. **Послушник**
2. **Интуитивен**
3. **Възприемащ**
4. **Последовател**
5. **Посветен**
6. **Кандидат**
7. **Пазител**
8. **Калфа**
9. **Учен**
10. **Майстор**

След десетте основни умения на Кай те чакат тайните на по-висшите Кай Дисциплини „Магнакай“. С придобиването на мъдростта на Магнакай последният воин на Кай може да напредне към ултимативното постижение и да стане Кай Велик майстор.

Мъдростта на Кай

Твоята мисия е с цел мирна дипломация – но внимавай! Пустинната империя на Васагония е известна като страна на измама и предателство. Бъди нащрек през цялото време. Води си бележки за напредъка, те ще ти бъдат от полза в следващите приключения.

Много неща, които ще откриеш, ще ти помогнат по време на пътешествието. Някои Специални предмети ще ти бъдат от полза в следващи приключения на Самотния вълк, от други може да нямаш абсолютно никаква полза, така че избирай внимателно какво вземаш.

Ако това е първото ти приключение на Самотния вълк, избери внимателно Кай Дисциплините си. Мъдър избор и много смелост биха помогнали на всеки да премине успешно през двете части на тази авантюра, без значение колко са точките му ИЗДРЪЖЛИВОСТ и БОЙНО УМЕНИЕ. Успешно прочитане на предишни книги е предимство, но не и задължително условие за успех.

Нека духовете на твоите Кай господари бдят над теб по време на това рисковано начинание.

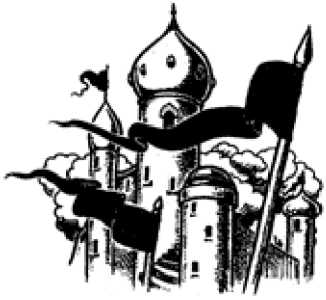
Късмет!

Част I

1

Двадесет и пет дни васагонската галера държи стабилен курс към родното си пристанище, единствено с кратко спиране в Порт Бакс, за кратка почивка от безопасното, но еднообразно пътуване.

Използваш добре времето си,изучавайки васагонския език от екипажа. Те с готовност ти преподават, като искат в замяна само разкази за твоите приключения в Ластлендс – за много от моряците това са най-вълнуващите истории, които са чували. Когато стигате до Баракийш, ти вече владееш езика им и си спечелил тяхното доверие.



Вече е ранен следобед, когато за пръв път се забелязва крепостният вал на пустинната столица. Проправяш си път сред ликуващия екипаж и се присъединяваш към дипломата на носа на кораба. Сияещ от гордост, той ти подава телескопа и те приканва да видиш родната му земя. Гледката наистина отнема дъха. Очарован се взираш в златните куполи, минарета и покриви със зелени керемиди, блещукащи под пустинното слънце, и се възхищаваш на разкоша на Великия дворец, доминиращ над този великолепен град. След това забелязваш, че от всяка кула на двореца се развява дълго черно знаме. Питаш дипломата за значението на този черен флаг. Ужас изкривява лицето му, докато изтръгва от теб телескопа.

– В името на духа на Мейджан! Той е мъртъв... Закхан е мъртъв!

Докато лошите новини се разпространяват сред екипажа, се молиш мирният договор да бъде подписан и почетен от наследника на закхан. Дипломатът обаче не е обнадежден.

Пристанището на Баракийш е безлюдно, запазено за шепа граждани, облечени в черно, и единственият звук, който ви посреща, е от погребална камбана, отекваща из пристанището в този ден на скръб. В това време теглена от коне карета влиза на пристанищния площад, ескортирана от кавалерията на дворцовата стража. Спират и мрачен мъж в тюркоазена роба пристъпва напред, за да те посрещне.

– Хиляда поздрави, Самотен вълк, аз съм Маоук и те приветствам с добре дошъл от името на моя господар, негово най-несравнимо величество закхан Кимах.

Дипломатът въздиша, след като чува името на новия закхан. Понечва да проговори, а очите му са изпълнени със страх:

– Това е капан, трябва да...

Предупреждението му е прекъснато от острието на Маоуковата кама. Внезапно голям брой облечени в черно воини се появяват от сенките – това са шарназими, елитни васагонийски телохранители. Обграждат ви от всички страни. Трябва да действаш бързо, за да оцелееш след този смъртоносен капан.

Ако искаш да се опълчиш и да се биеш въпреки числеността превъзходство на противника, отиди на 36.

Ако искаш да се предадеш на Маоук и бойците му, отиди на 176.

Ако искаш да побегнеш назад към кораба, отиди на 104.

2

Останал без дъх от усилията, вложени в битката, отстъпваш, когато Еликс най-накрая се сгромолясва и умира. Стъкленозелените му очи бавно помръкват и потъмняват като твърд студен нефрит. Около опръскания с кръв врат на съществото на верижка е закачен Златен ключ. Веднага установяваш, че Златният ключ отваря стоманената врата на трезора в другия край на аптеката.

Високо върху рафт точно зад вратата намираш малка кутия, съдържаща точно каквото ти трябва – билката Оеде. След секунди натискане на красивите златни листа върху раненото ти рамо, щипещо усещане обзема цялата ти ръка. Вкочанеността скоро изчезва и ръката и рамото ти са свободни от ужасните микроби на Мъртъв крайник.

Останките от билката Оеде в кутията са достатъчни за още една манипулация. Това е силна субстанция, която може да бъде използвана срещу много смъртоносни болести или алтернативно може да възстанови 10 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, ако е приета след битка. Ако искаш да запазиш билката, отбележи я в Дневника като предмет в Раницата. Можеш също да си възстановиш временно изгубените точки за БОЙНО УМЕНИЕ поради Мъртъв крайник.

След като замъкваш мъртвото тяло на Еликс в трезора, заключваш стоманената врата отвътре. Забелязваш, че всъщност има две врати, водещи до него. Едната, през която влезе, и по-малка, намираща се на отсрещната стена. Златният ключ отваря ключалката на новата врата, която води до тясно стълбище, оскъдно осветено от горящи в скоби на стените факли.

Изкачването е стръмно и мъчително. Подозираш, че стъпалата са таен вход към трезора и подозренията ти се потвърждават в края им. Внимателно изследване ти разкрива тясна бронзова врата, вградена в стената, обикновена на пръв поглед, с малка ключалка близо до пода. Когато вкарваш и завърташ Златния ключ, си сигурен, че бронзовата врата ще се отвори.

Отиди на 67.

3

Претърсваш телата на трите пазачи на преддверието и откриваш следните предмети:

* 4 Златни крони
* Кама
* Меч
* Отвара от алетер (увеличава твоето БОЙНО УМЕНИЕ с две точки по време на една битка)

Може да вземеш и Тръбата, и останалите Приспивателни стрелички. Ако решиш да ги вземеш, ги маркирай в Дневника като предмети от Раницата.

В робата на умрелия воин с тръбата за стрелички намираш малко парче от пергамент, върху което е написана днешната дата и числото 67. Усмивка полазва по лицето ти, когато осъзнаваш, че това е числото, което ще отвори бронзовата врата.

Притаяваш дъх и завърташ циферблата!

Отиди на 67.

4

Навеждаш се да вдигнеш меча, но когато пръстите ти хващат дръжката, вторият страж те атакува.

Съперникът ти не губи точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ в първия боен рунд, тъй като ти само опитваш да отблъскаш атаките му.

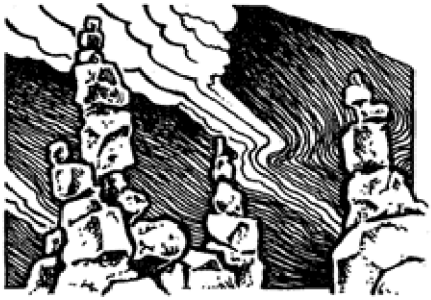
Ако победиш и боят трае 4 бойни рунда или по-малко, отиди на 165.

Ако победиш в повече от 4 бойни рунда, обърни на 180.

5

На половината път си от кулата, когато част от пясъчна шкарпа изведнъж поддава под краката ти. Отчаяно забиваш пръсти в зидарията, но камъкът е стар и се разпада в ръцете ти. Залиташ назад и падаш обречен под дворцовите градини.

Твоето бягство и живот приключват тук.



6

Маслото е извлечено от дървото ларнума. То има облекчаващ и успокоителен ефект, когато е втъркано в кожата.

Ако решиш да втъркаш маслото в кожата си, направи го на 103.

Ако вземеш решението да игнорираш маслото, отиди на 71.

7

Отпускаш тетивата и стрелата изписва дъга във въздуха към целта ѝ. Обаче не си преценил добре разстоянието, изстрелът е къс и тя се разбива в паважа на пристанищния площад, издавайки на хората на Маоук твоето местоположение. Приготвяш се за битка, но малката лодка бързо е обградена и си принуден да се предадеш.

Докато шарназимите с черни наметала те влачат по стената на пристанището, се опасяваш, че животът ти ще приключи скоро.

Отиди на 176.

8

Канализираш всичките си Кай умения, за да узнаеш номера, който ще отвори вратата – това е изморителна задача, изискваща голяма концентрация. Постепенно в съзнанието ти започва да се формира образът на две числа – шест и седем. Образът е неясен и ти не си сигурен дали числото е шестдесет и седем или седемдесет и шест. Изтощен си от напрежението и това ти коства 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Отбележи ги в Дневника и избери една от двете възможности.

Ако избереш шестдесет и седем, отиди на 67.

Ако избереш седемдесет и шест, отиди на 76.

9

Стражата започва да кашля. Умолява те да разхлабиш хватката или ще се задуши до смърт. Задаваш му още един въпрос: Знае ли къде е конфискуваната ти екипировка?

Отговаря, че не знае. Тогава изведнъж те удря с лакът в гърдите и се освобождава. Нямаш въздух, но си решен да го спреш да избяга.

Обърни на 78.

10

Шарназимите те обграждат и започват да те влачат за краката. Отнемат ти Раницата, Оръжията, Златните крони и всичките Специални предмети (направи необходимите промени в Дневника, но ги запази някъде отбелязани, в случай че по-късно си ги върнеш). Ръцете ти са вързани с тел и си влачен с краката напред към града. Файтонът чака. Когато си хвърлен с главата напред, Маоук се качва и злорадстващ от триумфа, дава командата:

– Обратно към Великия дворец. Закханът очаква наградата си.

Бориш се да се освободиш от телта, която те прерязва около китките, но Маоук бързо вижда опасността. Грабва ръката ти и забива стреличка в кожата ти. Докато сънят сковава сетивата ти, последният звук, който чуваш, е злият смях на Маоук.

Отиди на 69.

11

За да стигнеш до северната врата, без да бъдеш забелязан, трябва да избереш внимателно пътя си из залата, скривайки се зад колоните.

Избери число от Таблицата. Ако притежаваш Кай Дисциплината Маскировка или Ловуване, извади 2 от него.

Ако резултатът е –2–2, отиди на 167.

Ако резултатът е 3– 9, отиди на 190.

В подводна битка си със смъртоносен соленоводен мършояд

12

В подводна битка си със соленоводен мършояд.

Кръвовлач: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 11

Извади 2 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ заради скоростта на атаката му. Съществото е имунизирано срещу Мозъчен взрив.

Ако победиш в боя, отиди на 95.

13

Забързваш ход по канала, който е задръстен със зелен и черен боклук, сплъстен с отвратително разнообразие от мръсотия и отломки. Огромни хлебарки пълзят по пукнатините на покрива. Мръсната вода е дълбока и от боклука на повърхността облак от разложен газ се издига и те поглъща. Зловонието е ужасно – задавяйки се, покриваш устата и носа си с ръба на твоето Кай наметало. Внезапно плискане те предупреждава, че хората на Маоук не са много далеч от теб, така че забързваш крачката си.

Нагазил си само няколко метра, когато чуваш мек шумолящ звук. Замръзваш. Това е без съмнение звукът от създание с люспи, плъзгащо се леко върху камък. Страхът се превръща в слаб ужас, когато първият ти поглед върху създанието го вижда устремено към теб.

Ако имаш Кай Дисциплината Близост с животните, отиди на 187.

Ако не притежаваш това умение, обърни на 110.

14

Влизаш в идеално полукълбо. Стените на залата се извиват плавно в тавана, където малък прозорец хвърля пръски светлина по пода. Има голям кръгъл подиум в центъра на залата, отрупан с тамянови горелки от стъкло, покривки, свитъци, наметала, урни и всякакви плодове и захаросани неща. Чекмедже привлича вниманието ти от ръба на подиума – разпознаваш съдържанието му. Откриваш отнетата ти екипировка. Възстанови в Дневника предметите от Раницата, Специалните предмети, Оръжия и Златни крони, които загуби, когато беше хвърлен в тъмницата.

Ликуващ от откритието, решаваш да се измъкнеш от

Великия дворец възможно най-бързо. Има още една врата освен тази, през която влезе и тя се намира на северната стена.

Ако искаш да напуснеш залата, отиди на 58.

Ако решиш да претърсиш помещението за полезни предмети, направи го на 131.

15

Тунелът е мрачен и сенчест. По-голямата част от него е в окаяно състояние и много пукнатини и пролуки бележат стените. Трябва да потърсиш някоя по-голяма, за да се скриеш в нея. Посочи число от Таблицата. Ако си достигнал Кай ранга Пазител или по-висок от него, извади 1 от посоченото число.

Ако резултатът е –17, отиди на 151.

Ако резултатът е 8– 9, отиди на 175.

16

Хукваш към мазето и залостваш вратата. Допрял ухо до грубото дърво, слушаш внимателно звука от ядосаните войници на Маоук. Влезли са в сградата и е само въпрос на време, преди да открият вратата към мазето. Оглеждаш се из стаята. Празна е, с изключение на навито въже и кутийка с прахан. Тогава забелязваш, че има друг изход от малката каменна стая – желязна решетка в средата на пода. Ужасната воня, идваща оттам обаче, преобръща стомаха ти.

Ако искаш да напуснеш мазето през решетката, обърни на 51.

Ако решиш да останеш и да се приготвиш за битка, направи го на 123.

17

Минава много време, преди страхът и гаденето да преминат, но ти забързваш още през тинестата вода, почти забравил за ужасната обстановка. Накрая стигаш до кръстопът, където по-широк канал пресича пътя ти.

Ако притежаваш Кай Дисциплината Шесто чувство, отиди на 47.

Ако искаш да продължиш по западния тунел, направи го на 73.

Ако желаеш да тръгнеш на север по новия тунел, обърни на 112.
Ако искаш да тръгнеш на юг по новия тунел, отиди на 128.

18

Вратата на килията не се отваря отново, преди слънцето да потъне под върховете на планините Дахир. Приготвяш се да срещнеш закхана, да настояваш за незабавното си освобождаване и безопасно връщане в Сомерлунд, но в Голямата зала не те очаква само той. Той има гост, който е пропътувал много километри за тази специална среща. Неговото име е Хаакон. Той е Мрачен властелин от Хелгедад.

Обезоръжен и безпомощен си принуден да коленичиш пред Мрачния властелин. Със злорадо удоволствие Хаакон изтръгва живота от тялото ти със собствените си ръце.

Твоят живот и надежда за страната ти приключват тук.

19

Вдигаш качулката на Кай наметалото си, за да пазиш лицето си в сенките, докато приближаваш пазачите. Те те поглеждат подозрително, но очевидно са успокоени от съвършеното владеене на езика им. Представяш се за търговец, чиито стоки са конфискувани и искаш да бъдеш допуснат да обжалваш случая си пред съдията на Баракийш. Пазачите се подсмихват един на друг и след това искат два Предмета от Раницата ти, преди да те пуснат във Великия дворец. Намигат си, защото знаят, че съдията никога не връща конфискувани стоки. Смятат, че ще бъдеш хвърлен в килиите на палата заради нахалството си, като всеки друг онеправдан търговец, опитал да пледира за правосъдие.

Ако искаш да дадеш на стражата поисканото, изтрий два Предмета от Дневника (с изключение на Хранене). Вече може да преминеш през портата и да влезеш в градините на двореца. Отиди на 137.

Ако не можеш или не искаш да дадеш два Предмета, трябва да напуснеш портата и да потърсиш друг начин да влезеш в палата. Отиди на 49.

Воинът се опитва да те прегази с копитата на буйния си кон

20

Като обезумял, воинът дръпва юздите и се опитва да те прегази с копитата на тревожния кон (възстанови половината от изгубените точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ /закръгляването се прави надолу/ по време на тази битка, ако победиш или се измъкнеш).

Конник: БОЙНО УМЕНИЕ 21, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 28

Ако искаш да избягаш от битката по всяко време, като скочиш в морето, отиди на 142.

Ако искаш да избегнеш битката, като се предадеш, направи го на 176.

Ако спечелиш битката в три рунда или по-малко, обърни на 125.

Ако битката продължи повече от три рунда, не я продължавай, а веднага отиди на 82.

Загубиш ли битката, отиди на 161.

21

Светкавичните ти реакции те спасяват от улучване. Хвърляш се напред и се претъркаляш, така че иглата пронизва наметалото, но не и кожата ти. Въоръжените с тризъбци стражи те обкръжават, убедени, че стрелата е попаднала в целта си и ти си упоен. Веднага щом свалят оръжията си, ти атакуваш.

Отиди на 168.

22

Понасяш дълбока рана на гърдите и е засегнат левият ти бял дроб. Губиш 8 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако още си жив и притежаваш Кай Дисциплината Лекуване, отиди на 107.

Ако не притежаваш това умение, отиди на 63.

23

Катеренето щеше да е лесно, ако не беше горещата пара. Тя пари лицето и ръцете, издува кожата и я наранява. Губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Избери число от Таблицата. Ако не може да използваш ръката си, извади 3 точки от посоченото число. Ако

притежаваш Кай Дисциплината Ловуване, добави 2 към резултата.

Ако резултатът е –3 – –1, отиди на 77.

Ако резултатът е 0– 6, отиди на 192.

Ако резултатът е 7 –11, отиди на 114.

24

Мъжът тръшва вратата и я залоства отвътре. Секунди по-късно чуваш стъпките на шарназимите, когато те нахлуват в двора.

– Влез вътре – прошепва той, сочейки ти затъмнената вътрешност на къщата си. – Ще се отърва от войниците.

Влизаш в къщата и изкачваш стъпалата до голяма стая, чийто изглед е към пазара. Дълги, черни флагове висят от прозорците на обществената сграда срещу теб и звуците на ридание могат да бъдат чути през отворените врати.

Ако имаш Кай Дисциплината Шесто чувство, отиди на 147.

Ако не притежаваш това умение, продължи на 196.

25

Стрелата потъва в гърдите ти. Изваждаш я, но вълна от гадене те кара да паднеш на колене. Върхът ѝ е бил натопен в наркотик и не си в състояние да се бориш с тъмнината, поглъщаща зрението ти.

Отиди на 69.

26

Взирайки се през ключалката, забелязваш, че тя е необичайна – малка метална плочка блокира механизма, което прави невъзможно да я разбиеш.

Ако имаш Кай Дисциплината Ум над материя, отиди на 48.

Ако искаш да опиташ да разбиеш вратата, направи го на 127.

Ако решиш да оставиш вратата и да се втурнеш по стълбите към другия проход, премини на 93.

27

Всяка от трите бутилки има етикет, надписан със зелено мастило.

* Ларнума масло (възстановява 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на доза) – 3 Златни крони

* Лаумспур (възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на доза) – 5 Златни крони

* Еликсирът на Рендалим (възстановява 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на доза) – 7 Златни крони

Може да си купиш всяко от споменатите (цените са за доза, всички еликсири са предмети за Раницата). След това билкарката те изпраща до странична врата.

– Усещам отчаянието ти, нортлендецо. Ще се моля да намериш лека си.

Когато тръгваш, тя ти дава следния съвет:

– Пазачите на северната порта могат да бъдат подкупени.

Благодариш ѝ, влизаш в алеята, тичайки от страната на нейния магазин.

Отиди на 160.

28

Планът проработва – стрелата ти пронизва въздуха и намира целта си. Чупенето на стъкла отеква из площада, привличайки вниманието на всички към магазина на търговеца.

Отиди на 153.

29

След като завързваш голям възел в края на въжето, вземаш намотаното въже и хвърляш завързания връх към целта. След три несполучливи опита, четвъртият е успешен – възелът се приклещва във V-образно място и ти може да се измъкнеш от водата и да се залюлееш над купола, за да скочиш на сигурно в отсрещния тунел. Все пак преминаваш над препятствието с цената на въжето – то все още виси от металния лост и няма начин да си го приберeш (запомни да зачеркнеш този предмет от Дневника).

Проходът пред теб се върти и завива като огромна змия, а отвратителният въздух, носещ се към теб, е горещ и влажен. Въпреки че изглежда, че си се отървал от преследвачите, трябва да се измъкнеш от Бага-Дарууз.

Отиди на 55.

30

Минаваш покрай няколко куполовидни портала, извисяващи се над източната стена на града и продължаваш лесно и безпроблемно, докато не чуваш гласовете, носещи се из прохода. Гласовете на гладни пазачи и характерното тракане на чинии и халби те предупреждават, че пред теб се намира претъпкана зала за хранене.

Опитваш се да измислиш най-добрия начин на действие, когато изведнъж зад теб в коридора се появяват патрулиращи стражи. Бързо скачаш върху ръба на прозорец и се скриваш зад арката на портала. Тя обаче е тясна и си сигурен, че когато пазачите минат покрай теб, ще бъдеш забелязан.

Ако си достигнал Кай ранга Пазител или по-висок, отиди на 62.

Ако искаш да се скриеш на външния перваз, който обикаля около стената на палата, отиди на 152.

Ако искаш да нападнеш пазачите, докато минават покрай теб, направи го на 124.

31

Когато започваш да се катериш, два шарназима внезапно се появяват от запушения с насекоми тунел. Спускат се към теб с разтворени ръце, ноктите им се забиват в краката ти и те повличат надолу. Започваш да риташ и уцелваш единия мъж с жестоко лице под брадичката. Той се улавя за гърлото и надава задавен вик, докато пада назад към тинестата вода.

Достигаш до каменния капак, но другият воин е извадил ятагана си и е започнал да се катери по стълбата – вече няма намерение да те залови жив. Притискайки рамото си към покрития с паяжини капак, избутваш тежкия камък и се изкатерваш, за да се озовеш в шумна алея, пълна с хора и пазарни щандове. Дупката на канала е близо до плетена маса, препълнена с връзопи от факли.

Ако притежаваш Огнена сфера от Калте или Кутийка с прахан, отиди на 143. (Имай предвид, че няма нужда да ползваш от собствените си факли, за да употребиш Кутията с прахан.)

Ако нямаш нито един от тези предмети, продължи на 183.

32

Слагаш качулката на своето наметало и бързо влизаш през отворените врати в мрачната, хладна зала. Хората са коленичили пред амвон, където отдаден на бога човек, предрешен в черно-златна диплеща се роба, чете на висок глас от инкрустирана със скъпоценни камъни книга. Зад него лицето на предишния закхан, изобразено върху гоблен, спуснат от покрива с огромни копринени въжета, гледа надолу към опечалените.

Богомолците са погълнати от молитва и никой не забелязва влизането ти. Церемонията скоро ще приключи и ще може да се промъкнеш покрай хората на Маоук, когато оплакващите се влеят в улиците.

Обърни на 169.

33

Разсичаш покрития с мръсотия под и откриваш голяма метална халка, която изглежда е част от стар капак. Тя е силно ръждясала, но успяваш да отвориш капака. Открива се дълбока шахта – от черната тъмнина се издига зловонието на канал.

Шарназимите се изкачват по каменните стъпала. Тежките им стъпки звучат с ритъма на сърцето ти.

Ако искаш да скочиш долу в шахтата, отиди на 94.

Ако искаш да останеш и да се биеш с тях, направи го на 185.

34

Без значение колко много се опитваш да си представиш в съзнанието механизма, изображението не се появява. Извади 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ заради опитите за умствено напрягане.

Ако искаш да опиташ да разбиеш вратата, отиди на 127.

Ако решиш да оставиш вратата и да се насочиш към другия проход по стълбите, премини на 93.

35

Голямата змия потръпва и се сгърчва в предсмъртна агония. Миризмата на тъмнокафявата ѝ кръв е

отвратителна, а ти трябва да задържиш дъха си и скърцаш със зъби, докато поместваш мъртвия Яс настрани от ковчежето и надникнеш вътре.

Откриваш шест боздугана със сребърни дръжки, всяка красиво изваяна и инкрустирана с рубини, смарагди и перли. В Нортлендс тези оръжия биха ти докарали хиляди крони. На дъното откриваш също малък Меден ключ. Ако искаш да вземеш Инкрустирания боздуган или Медния ключ, или и двете, отбележи ги в Дневника като Специални предмети. Носиш Медния ключ в джоба на туниката си, а Инкрустирания боздуган затъкваш в колана си.

Киселинната миризма от кръвта на змията започва да те кара да ти се повдига. Бързо изкачваш каменните стъпала и напускаш оръжейната през северната врата.

Обърни на 14.

36

Шарназимите с безжалостни лица ви обкръжават, острите им като бръсначи ятагани проблясват на следобедното слънце.

– Хването го! – провиква се Маоук. – Но го искам жив!

Неохотно воините прибират мечовете си и зачакват за възможност да те нападнат. Шест лежат мъртви в краката ти, преди да вземат надмощие над теб.

– Ти си смел воин на Кай – казва Маоук с подигравателен тон. – Но ще ти трябва повече от смелост, за да се спасиш.

Отиди на 176.

37

Имперската аптека може да бъде достигната от градините само чрез влизането във Визу-диар. Кухните са част от квартирите за роби и са под постоянното наблюдение на жестоките робовладелци и пазачи. Чакаш, докато пътят и ливадата опустеят, преди да притичаш към вратата на Визу-диар.

Отиди на 149.

38

На половината път си от малката кула, когато част от пясъчник започва да се разпада под краката ти.

Инстинктивно отскачаш настрани и протягаш ръце навреме, за да сграбчиш ръба на сушата. Пръстите ти са кървящи и наранени, но все още си жив. Губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Отиди на 87.

39

Мъжът лъже. Знае, че другите стражи ще се появят всеки момент. Веднага след като свалиш гарда си, той ще се опита да те преодолее и вдигне тревога.

Ако ще продължиш да го разпитваш, обърни на 9.

Ако решиш да го убиеш, направи го на 78.

40

Куаразът пада от тавана и потъва във водата, създавайки огромна вълна от отвратителна тиня, която съвсем те оплисква.Изпълнен с отвращение, се прокашляш и ти се повдига, опитвайки се да изгребеш мръсотията от очите и устата си. Трупът на куараза блокира тунела и може да преминеш само изкатервайки се над него. Все още си в шок, губиш 1 предмет от Раницата, кесията ти със Златни крони и 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Направи необходимите промени в Дневника.

Ако все още си жив, отиди на 17.

41

Напълваш устата си със масло, но не успяваш да се насилиш да го преглътнеш – прилошава ти от ужасната на вкус течност. Изплюваш я и отпиваш няколко глътки вода, за да се отървеш от противния вкус.

Ако решиш да втъркаш от маслото в кожата си, отиди на 103.

Ако решиш напълно да забравиш за ужасното на вкус масло, премини на 71.

42

Кай чувството ти е, че алеята е сляпа улица. Ако се измъкнеш от площада по този път, със сигурност ще

попаднеш в капан. Остават само два избора: Високата порта отляво или пътя право пред теб.

Ако решиш да минеш през портата, отиди на 75.

Ако тръгнеш по пътя, направи го на 169.

43

Достигаш до малка зала, намираща се над тунела. Тук поне е сухо, въпреки че гнусният канален газ прониква навсякъде. Побързваш през тесен проход, който първо завива на запад, а после на юг, но сърцето ти се свива, когато виждаш задънения край, показващ се от мрачната тъмнина.

Ако искаш да потърсиш скрит изход, отиди на 33.

Ако искаш да се приготвиш за битка, премини на 185.

44

Преминаваш бързо през западната врата към приветстващия те за добре дошъл коридор. Огромна щанга от вътрешната страна на вратата привлича вниманието ти – заключваш я, за да забавиш всякакви потенциални преследвачи.

В края на коридора има зала, пълна с всякакви оръжия. Стойки с копия и мечове са наредени по стените и огромен работен тезгях покрива пода. Това е оръжейната на палата. Наред с всички оръжия, разхвърляни на тезгяха, там има голяма черна, подвързана с кожа книга.

Ако искаш да проучиш книгата, премини на 83.

Ако искаш да игнорираш книгата и да потърсиш конфискуваните ти принадлежности, отиди на 181.

45

Концентрираш твоя Мозъчен взрив върху ръката на пазача. Той изкрещява и пръстите му се разтварят, след като тя е лишена от чувство и контрол. Сега вече е обезоръжен.

Ако искаш да нападнеш стража, обърни на 78.

Ако предпочиташ просто да го подчиниш и заловиш жив, отиди на 199.

46

Когато неприятелят ти пада на земята, другият пазач се насочва към теб с тризъбеца си. Не може да избегнеш битката и трябва да се биеш до смърт с него.

Пазач на Преддверието 2: БОЙНО УМЕНИЕ 14, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 24

Ако спечелиш битката, отиди на 3.

47

Имаш силно усещане, че кураз обитават северния тунел. Усещаш бърлога. Ще е почти самоубийствено да тръгнеш натам, така че трябва да избереш един от оставащите варианти.

Ако искаш да продължиш по западния тунел, отиди на 73.

Ако искаш да тръгнеш на юг по новия тунел, отиди на 128.

48

Концентрираш се върху ключалката и напрягаш всичките си Кай умения в отварянето ѝ. Потта започва да се стича по лицето ти. Избери число от Таблицата. Ако си достигнал Кай ранга Пазител или имаш по-висок, добави 3 към посоченото число.

Ако сборът е 0–4, отиди на 34.

Ако сборът е 5 или повече, премини на 80.

49

Външната стена на Великия дворец е прекалено висока, за да бъде изкачена и дори да имаше достатъчно дълго въже, зеленото ти Кай наметало щеше да бъде забелязано от километри, изложено на бялата, избеляла от слънцето мраморна стена.

Минаваш наведен в сянката на портал, докато се концентрираш в измислянето на план. Има постоянно движение на яхнали коне скаути и куриери към северния вход. Пристигащите подават свитък с пергамент на двамата пазачи, преди да влязат. Бавно, дързък план започва да се оформя в съзнанието ти. Ако успееш да плениш някой от куриерите, преди да достигне до портата на палата, може

да се дегизираш с дрехите му и да използваш свитъка, за да получиш достъп.

Много от куриерите достигат Великия дворец от пристанището и въпреки че то гъмжи от войска, откриваш идеално място, за да нападнеш от засада ездач. Има широка улица, където мост от грубо старо дърво и метал се извива над улицата и там под дървената арка лягаш, изчаквайки плячката си.

Възможността скоро се появява – ездач с черна роба влиза в алеята и пришпорва коня си по улицата. Ще трябва да премине покрай арката. Приготвяш се да го връхлетиш.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Кай Дисциплината Ловуване, добави 1 към посоченото число. Ако си достигнал Кай ранга Учен, добави 3 към посоченото число.

Ако сборът е 0–5, отиди на 106.

Ако сборът е 6–13, премини на 189.

50

Гладката кожа, служеща за подметка на обувките ти, не се захваща за мокрото дърво. Подхлъзваш се и докато падаш, си разбиваш главата на реда с гребла. Губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Шарназимите те залавят във водата. Влачат те за наметалото по избелелите от слънцето плочи на пристанищния площад и те захвърлят в краката на Маоук. Той те поглежда подигравателно.

– Смел воин на Кай си. Но за да се спасиш сега, ще ти трябва нещо повече от смелост.

Отиди на 176.

51

Хлъзгава стълба се губи от поглед в тъмната, пълна със зловоние шахта. Поемаш си колкото можеш въздух и започваш да слизаш по нея, затваряйки решетката след теб. Когато най-накрая стигаш дъното, най-лошите ти страхове са потвърдени.

Влязъл си в Бага-Дарууз, главната канализация на Баракийш. Спомняш си за един от моряците на борда на галерата, старец с прякор Вонята, защото миришеше толкова много, понеже бил осъден на година заточение

в Бага-Дарууз за престъпление, което не е извършил. Взирайки се в мрачните тунели, се чудиш как е успял да оцелее толкова дълго в този влажен и отвратителен канал.

Изведнъж мислите ти са прекъснати от звука на разбиване на дърво. Значително количество дървесина вали над теб, след като шарназимите са разбили вратата на мазето. Тежката желязна решетка рикошира в рамото ти, когато пада. Сподавяш вик на болка, но губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ заради раната.

Тази част на Бага-Дарууз е възел, където се срещат три канала. Трябва бързо да решиш по кой канал да поемеш, понеже хората на Маоук са започнали да слизат един след друг по стълбата.

Ако притежаваш Кай Дисциплината Проследяване, използвай я на 173.

Ако искаш да влезеш в левия канал, отиди на 96.

Ако искаш да влезеш в десния канал, отиди на 145.

Ако искаш да влезеш в средния канал, отиди на 13.

52

Преобръщаш тялото с върха на обувката си и претърсваш одеждите му, откривайки следните неща:

* 4 Златни крони
* Ключовете на тъмничаря (Специален предмет)
* Кама
* Меч

Ако искаш да задържиш някои от предметите, запомни да ги отбележиш в Дневника (Ключовете на тъмничаря трябва да се носят на колана).

Отиди на 140.

53

Разпознаваш знака на рибата. Това е символ на орден на монаси, известен като „Спасителите“, мълчалив орден, който е отдаден до живот на молитва, поклонение и изучаване на лечебни изкуства.

Ако искаш да влезеш в къщата, отиди на 157.

Ако решиш вместо това да влезеш в таверната, обърни на 188.

Забита на остър железен кол е главата на васагонския дипломат

54

Бързаш надолу по стълбите и после напускаш бързо банята. Стигаш до площада Саади-тас-Оуда – Площада на умрелия. Смолисточерни знамена са го покрили навсякъде, всяко върху дълги копия, забити до средата. От хълма, на който се намира банята, площадът напомня на гърба на масивно бодливо прасе, но когато стигаш до него, осъзнаваш, че Саади-тас-Оуда е далеч по-злокобен.

На върха на всяко копие има човешки череп – това са останки от пирати, убийци, предатели и крадци, осъдени на смърт. Зловещата гледка служи за предупреждение на другите, никога да не нарушават закона на закхана.

Когато стигаш далечната част на площада, се докосваш до копие. Прясна кръв изцапва туниката около ръката ти и я оцветява в тъмночервено. Вдигаш очи, проклинайки лошия си късмет, но си ужасен до безмълвие от гледката пред теб.

На остър железен кол е забита главата на васагонския дипломат. От двете й страни са главите на целия екипаж на галерата. На главата на всеки един от тях е жигосана една дума – ПРЕДАТЕЛ. Страхът бликва в теб – извръщаш лице от лишените от зрение очи и се затичваш към претъпканите улици на Микарум, квартала, където живеят търговците на подправки и билки.

В края на тясна и криволичеща улица достигаш до кръстопът. Срещу теб има магазин със светъл червен надпис над вратата:

Бир Дар Масоун – Билкарка

Ако се нуждаеш от билката Оеде, отиди на 68.

Ако не се нуждаеш от билката, но все пак искаш да влезеш в магазина, направи го на 154.

Ако искаш да продължиш по новата алея, водеща право до Великия дворец, отиди на 179.

55

Температурата се покачва постоянно, докато вече не се къпеш в пот. Пред теб виждаш зала пълна с пара, издигаща се от кипящото дъно. Тъкмо смяташ да влезеш в залата, когато съзираш надвисналата те опасност – каменната пътека свършва внезапно, само на няколко стъпки от

залата. Десетина метра надолу, досущ като кипящата повърхност на врящ казан, има тар-соркх – кален гейзер.

Тези гейзери са често срещани във Васагония. Голяма част от пустинната империя е нестабилна, но въпреки че е обект на постоянни земетресения, рядко има големи разрушения. Васагонците наричат тези земетресения „Таса-Дофием“, което значи „Борещите се богове“.

Този конкретен кален гейзер е използван със специална цел. Осигурява постоянен източник на топлина за къщите над залата. Парата от тар-соркх се издига през чифт огромни циркулярни комини в куполовидния таван, който пък захранва с топлина сградите отгоре. Единственият ти изход от тази зала е да се покатериш по един от комините. Въпреки че няма стълби, каменните стени ти предлагат много опори за краката.

Ако искаш да изкачиш левия комин, отиди на 162.

Ако искаш да изкачиш десния комин, отиди на 23.

56

Претърсване на кошовете, наблъскани върху малката лодка, разкрива красива, изработена ръчно, кожена кутия. Освобождаваш месинговото резе и откриваш, че кутията съдържа Джакан – ловен лък, използван от крайбрежните рибари на Васагония. (Може да го запишеш като предмет в Дневника. Макар че може да не се наложи да го използваш в това приключение, може да ти потрябва в бъдеще.) Въодушевен си от находката, но си разочарован да разбереш, че в кутията има само една стрела.

Отвъд пристанищния пазар, близо до файтона на Маоук, забелязваш малък магазин с бели стени, където са наредени зелени бутилки на балкона на първия етаж. Приближаваш тетивата до устните си и се прицелваш внимателно – ще е труден изстрел и имаш само една възможност.

Посочи число от Таблицата. Ако притежаваш Кай Дисциплината Боравене с оръжие, добави 2 към посоченото число.

Ако сборът е 0– 3, отиди на 7.

Ако сборът е 4–11, обърни на 28.

57

Вратата не е заключена и за миг сърцето ти се свива. Ако тази стая е имперската аптека, където е държана билката Оеде, защо вратата не е заключена или охранявана? Тревожно се вмъкваш вътре и проучваш интериора.

Прилича на аптека. Дестилиращи шишета бълбукат и изпускат пара над син пламък, а странни течности преминават през луд лабиринт от тръбички и тунели. На стената са наредени буркани със стотици видове билки, а десет огромни медни урни, всяка пълна с прах, оцветен в цветовете на дъгата, висят от черния от сажди таван. Започваш да търсиш сред буркани с билки и изведнъж разбираш защо вратата е оставена отключена. Пълзящо, бавно към теб се задава котоподобното същество, пазещо аптеката. Очите му греят с жива, зелена луминесценция, сякаш се готви за атака.

Еликс: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 32

Ако някога преди това си се бил с еликс, добави 2 към твоето БОЙНО УМЕНИЕ по време на тази битка. Не може да бягаш и трябва да се биеш до смърт.

Ако спечелиш битката, отиди на 2.

58

Вървиш по прав коридор с под от бледи с цвят на роза камъни, който скоро свършва при празно преддверие. На северната стена има голяма дървена врата, гравирана с бронзова плоча и приковани с бронзови пирони. В средата ѝ има странна ключалка, покрита от красиво изработен скорпион с дълга опашка. По-внимателен поглед над ключалката разкрива серия от васагонски цифри,

номерирани от 1 до 200, гравирани в нея. Разпознаваш дизайна – това е клоасианска секретна брава.

Ако знаеш точната комбинация, която ще отвори бронзовата врата, отиди на съответния епизод. Епизодът, отговарящ на верния отговор, ще съдържа бележка, която потвърждава това.

Ако избереш грешен епизод, отиди на 98. Нямаш право на втори опит.

Ако не знаеш номера, който ще отвори вратата, премини на 156.

59

Втурваш се напред и забиваш юмрука си в лицето на стража. Той изгрухтява и пада, улавяйки се за кървящия нос. Мечът му пада на земята, близо до краката ти.

Ако искаш да вдигнеш меча, направи го на 4.

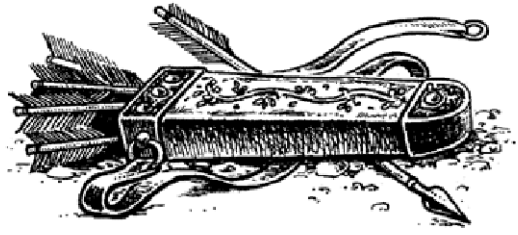
Ако искаш да го оставиш и атакуваш втория страж с голи ръце, премини на 91.

60

Нахвърляш се върху първия воин с подвеждащо движение, което го кара да избегне удар отляво. Очаквайки това, го хващаш в крачка. Той се превива на две и пада в тинестата вода, хващайки се за раната. Следващите се поколебават и отдръпват.

Изведнъж глас проехтява в тунела:

– Оставете го на мен, глупаци!



Маоук се появява от сенките със стреличка в ръка. Изсъсква ругатня и запраща стреличката към гърдите ти.

Премини на 25.

61

Изведнъж вратата се пръска на трески и нахлуват шарназимите. Затичваш се към отворения прозорец, но си спипан отзад и притиснат към земята. Размахваш крака и юмруци, за да се освободиш, но само биваш затиснат от още тъмнокожи войници. Докато те влачат към двора, зърваш мъжа, който отвори портата. Той ти се усмихва и пъхва кесия със сребро в джоба си.

Отиди на 176.

62

Интуицията и опитът те предупреждават, че би било безразсъдно да нападнеш стражите толкова близо до препълнената столова – всеки звук от битка ще бъде чут веднага от войниците вътре. Сега ти остава да направиш само едно нещо – трябва да се скриеш отвън на терасата около палата.

Отиди на 152.

63

Откъсваш няколко парчета плат от наметалото си и превързваш раната възможно най-добре. Успяваш да спреш течението, но губиш много кръв и се боиш, че раната е инфектирана.

Изваждай по 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на всеки епизод от книгата, през който преминеш, докато не откриеш Отвара от лаумспур. Ако твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ падне до нула, преди да си открил лекарството, ще умреш от отравяне на кръвта.

Ако искаш да претърсиш телата на умрелите пазачи, отиди на 102.

Ако искаш да не обърнеш внимание на телата и да се измъкнеш по коридора, премини на 150.

Огромният куараз се появява от мрака

64

Едва си направил няколко крачки по пътеката, когато чуваш ниско, нечовешко ръмжене. Тогава звукът внезапно се променя в отвратително и шумно пръщене и огромен куараз се появява от мрака. Вече е над теб, преди да си успял да направиш дори малко действие.

Куараз: БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Огромното влечуго е много податливо към психическа атака. Ако имаш Кай Дисциплината Мозъчен взрив, добави 4 точки (вместо нормалните 2) към твоето БОЙНО УМЕНИЕ по време на битката.

Ако победиш, отиди на 177.

65

Пазачът се свлича на земята. Вратът му е счупен от бързия ти удар с върха на ръката ти, но като се обръщаш, забелязваш, че другият се е свестил от юмрука ти и лазейки по пода, протяга ръка, за да стигне меча си.

Ако искаш да го атакуваш, отиди на 78.

Ако просто искаш да го заловиш жив, премини на 199.

66

Пазач с кисела физиономия и камшик стои пред големите врати на кухнята. Наслаждава се да тормози робите, преминаващи напред-назад, удряйки ги с камшика и ругаейки ги грубо. Решаваш, че е прекалено рисковано да нападнеш стража и вместо това насочваш вниманието си към прозорците на кухнята. Пазачът е напълно погълнат от това да бие един нещастен роб, изпуснал кошница с плодове, за да забележи спринта ти през градините и скока ти в сянката на голям кухненски прозорец с арка. Тогава за твой ужас забелязваш, че двама охранители седят в кухнята, точно под перваза на прозореца, върху който ти в момента стоиш. Ако просто обърнат леко главите си, ще те забележат.

Ако искаш да скочиш обратно в градините на палата и опиташ да влезеш през трофейната зала на зaкхана, обърни на 149.

Ако искаш да се хвърлиш в изненадваща атака срещу седналите пазачи, преди да са те забелязали, отиди на 124.

67

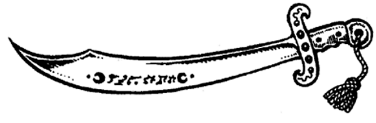
Чуваш слабо щракване, последвано от леко бръмчащо завъртане – бронзовата врата се отваря. След като бързо я прекрачваш, тя се затваря с ново щракване зад гърба ти така плавно, както се отвори. (Това е правилната комбинация за ключалката от епизод 58.)

Инстинктът ти подсказва, че си в залите на горната част на двореца, разкошните лични покои на закхана. Вървиш върху блестяща подова настилка от опал и платина и преминаваш покрай скулптури и статуи от чисто злато. Вратата от солидни аметисти пред теб изглежда като обикновена на фона на величието на този личен свят. Зад нея се намира друг уникален и поразително красив свят – ботаническата градина. Кръгла, подобна на катедрала арена се простира под теб, навесът от зелено кадифе оживява с песента на птиците. Дървета с всякакъв цвят, форма и размер виреят в дълбоката тъмна почва на пода. Ботаническата градина на закхана приютява всички познати видове дървета в Магнамунд и всички, които вече са изчезнали на други места. Докато вървиш по изящно направения балкон, обграждащ градината, разпознаваш листата на сомерлундския дъб. Усещаш внезапна вълна на носталгия, но тя не те отчайва, по-скоро възобновява решителността ти да се измъкнеш от тази враждебна, избеляла от слънцето страна.

При един от изходите на градината откриваш Дебела тояга, подпряна на стената (ако искаш да я вземеш, отбележи я в Дневника). Желанието за бягство те обзема веднага след като напускаш ботаническата градина и бързаш сред пищни коридори и празни изоставени предверия. Стигаш до площадка, където широко стълбище се спуска към широка стая, заемаща по-голямата част от долния дворец.

От върха на стълбището, скрит от сянката на палистъра, виждаш гледка, която смразява кръвта ти от ужас.

Отгърни на 200.



68

Разтваряш завесите от мъниста, висящи на входната врата, и пристъпваш в изящното вътрешно помещение. Безжизнената ти ръка виси отпуснато от едната ти страна, придобила синкав оттенък. Страхът се завръща, трябва да намериш билката Оеде, за да излекуваш заразата или ще изгубиш крайника, а вероятно и живота си.

Жена се появява от сянката в ъгъла. Има пронизителни зелени очи, а червената ѝ коса е повдигната и декорирана с нефритени пръстени.

– Добре дошъл, нортлендецо – казва с глас едновременно мек и ясен. – Как мога да ти помогна?

Колебаеш се, преди да изречеш:

– Оеде.

Тя свива очи и поглежда към нараненатa ти ръка.

– Не мога да ти помогна – казва със съжаление. – Сега Оеде е много рядка и ценна билка. Ще трябва да продам целия си магазин и собственост, за да мога да купя само една малка торбичка с Оеде. Има само един човек достатъчно богат, за да притежава тази билка – закханът.

Пот избива над веждите ти, след като страхът ти нараства.

– Малкото Оеде, което има – продължава тя, – се пази във Великия дворец под ключ.

Питаш дали има друга билка, която може да излекува ръката ти. Тя поклаща глава от страна до страна.

– Само Оеде ще излекува Мъртъв крайник, а ти може да го намериш само в трезора на имперската аптека.

Тя се протяга над тезгяха и ти поднася три стъклени бутилки, всяка съдържаща цветна течност.

– Няма да те излекуват, но ще притъпят болката през следващите няколко часа.

Ако искаш да разгледаш отварите, отиди на 27.

Ако решиш да ги игнорираш, напусни магазина и продължи по алеята на 160.

69

Събуждаш се с голяма тревога, чувстваш всеки мускул като вързан и наранен. С мъка отваряш залепените с

изсъхнала пот клепачи и поглеждаш с ужас заобикалящата те мизерна среда. Лежиш на студения каменен под на затворническа килия. На далечната стена, под прозорец с решетка се намира дървена пейка, покрита с мръсни дрипи. Хлебарки, някои от които с размер на полска мишка, се скриват в ужасно миришещ канал, който изчезва в решетка на пода (изтрий от Дневника Оръжията, Златните крони и всичките си Специални предмети, но ги отбележи някъде, в случай че по-късно ги откриеш).

Установяваш, че ръцете ти са свободни и бавно се надигаш в седнала позиция, опирайки гърба във вратата на килията. Слабо течение от коридора отвън ти донася единственото успокоение от задушливата горещина и лош въздух в затвора. В далечината чуваш приближаващи се стъпки. Следва дрънчане на ключове и скърцането на панти. Врата се затваря с тъп звук от блъскане. Още стъпки, стават по-шумни. Спират при вратата на килията и силен глас изревава:

– Спиш на пост, Сефру? Ще се събудиш от другата страна на вратата, ако капитанът те хване!

Столът се остъргва в земята и стреснат глас, пълен с негодувание, отговаря:

– Проклет да си, Хадж! Закханът не иска нортлендецът да бъде отведен в двореца преди залез слънце. Лиши ме от два часа сън.

– Млъкни, Сефру – изръмжава гласът, – и слушай внимателно, тъкмо се връщам от оръжейната. Някои интересни дрънкулки бяха намерени в северняка, струващи доста злато, бих казал. Струва ми се срамота да оставим да бъдат изгубени, ъ?

Двамата стражи се подсмиват алчно и в продължение на дълго време обсъждат какво биха могли да имат в града, след като продадат екипировката ти.

– Ще хвърля едно око на приятеля ни – казва единият от тях. – Чудя се дали се наслаждава на гостоприемността ни.

Шпионката се повдига над главата ти и чуваш шокирано ахване:

– Няма го! Изчезнал е! В името на Мейджан, ще изгубим главите си! Изведнъж осъзнаваш, че не може да бъдеш видян толкова близо до вратата.

– Дай да видя! – изсъсква другият, горящ от нетърпение да види сам.

Чуваш прищракването на ключ в ключалката. Това може да е твоят шанс да се измъкнеш.

Ако искаш да атакуваш стражите веднага с отварянето на вратата, отиди на 138.

Ако искаш да се отдалечиш от вратата и да застанеш в средата на килията, направи го на 85.

70

Продължаваш около километър, докато вече не може да продължиш – голяма желязна решетка блокира тунела. Разлагащият се труп на огромния гущер е бил изхвърлен срещу решетките. Там, където мъртвото месо се е разложило или е било изядено, ясно се виждат кости. Решетките са здраво поставени, невъзможно е да продължиш в тази посока.

Близо до трупа на гущера тясна каменна платформа стърчи от стената. Зад нея забелязваш ниска арка, водеща до някакви стъпала, извеждащи от канала.

Звукът от гласа на Маоук се носи из тунела. Подтиква шарназимите си в твоята посока.

Ако искаш да изкачиш стълбите, премини на 43.

Ако искаш да останеш и да се биеш с преследвачите, обърни на 60.

71

След като си измил най-лошото от мръсотията, измъкваш се от ваната и влизаш в малко преддверие – стаята е гореща и безлюдна и скоро дрехите ти изсъхват съвсем. Зад преддверието има друг коридор, този път населен с хора. Някои седят, други стоят, но всички разговарят. Това са свободните бани на Баракийш и жителите на града с право се гордеят с тях. Другите пустинни градове завиждат заради тях, тъй като там водата е оскъдна и ценна. Гражданите използват баните като форум, място за срещи и разговори с приятели. Много от разговорите, които подслушваш, са за новия закхан – малко говорят добре за него.

Завиваш се в голяма Кърпа и си проправяш път през тълпата към главния вход. Ако искаш да задържиш кърпата и навън, запиши в Дневника 2 предмета в Раницата, заради размера ѝ.

Отиди на 54.

72

– Махай се! – извиква закръглената съдържателка на таверната. – Не проявяваме гостоприемност към онези, които не показват уважение към мъртвия ни закхан.

Двама яки мъже, носещи широки ленти на ръкавите от черна коприна, грубо те изблъскват към вратата. Подхлъзваш се и падаш на прашния паваж, ожулвайки си леко бедрата и лактите. Губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Докато се изправяш на крака, Маоук и хората му щурмуват търговския площад и те обграждат.

Ако искаш да се биеш с тях, отиди на 36.

Ако предпочиташ да се предадеш, премини на 176.

73

Вонята на канал започва да намалява и водата става по-малко замърсена с навлизането в тази посока. Звукът от хората на Маоук е изчезнал и сега в ушите ти се чуват само постоянното бълбукане и течене на зловонната вода. Изведнъж кракът ти е хванат от нещо и губиш равновесие. Полупогребан в утайката на пода, тунелът е ръждясал костюм от броня.

Отиди на 94.

74

Усещаш, че западната врата води към оръжейната на палата.

Ако искаш да се насочиш към нея, отиди на 44.

Ако искаш да избегнеш оръжейната, напусни залата през северната врата и премини на 167.

75

Завърташ дръжката, но портата е заключена. Тъкмо мислиш да се обърнеш и да побегнеш, когато тя внезапно

се отваря – мъж стои на вратата.

– Бързо, нортлендецо. Ще те скрия! – мъжът се отдръпва и ти прави път да влезеш.

Ако искаш да влезеш, отиди на 24.

Ако предпочиташ да откажеш и изкачиш пътя под арката, обърни на 169.

Ако искаш да влезеш в алеята, премини на 117.

76

Настройваш циферблата на 76 и натискаш с рамо голямата бронзова плоча, очаквайки да чуеш всеки момент изскърцването на пантите. Долавяш звук, но той не е от отваряща се врата – избрал си грешното число.

Отиди на 98.

77

Вцепенената ти ръка прави изкачването невъзможно. Храбро се бориш да се измъкнеш през комина, но когато парче от камък се отчупва в ръката ти, не можеш да предотвратиш падането си в кипящата кал.

Животът ти приключва неочаквано, бивайки сварен до смърт в тар-соркх на Баракийш.

78

Атаката ти е бърза и смъртоносна. Преди пазачът да успее да извика за помощ, ти си го накарал да млъкне завинаги с добро посичане на врата с отворена ръка.

Ако искаш да оставиш телата и да се измъкнеш по коридора, отиди на 150.

Ако решиш да ги претърсиш, обърни на 102.

79

Редица от гървета тоа хвърлят сянка, която прикрива безшумното ти придвижване. Желязната решетка на крепостната врата е спусната и само няколко войници стоят на пост вътре, а би трябвало да са поне десет пъти повече. Изведнъж се чува скърцането на метал, когато решетката започва бавно да се вдига. Пазачите са се отдръпнали, за да може войска от кавалеристи да напусне

двореца. Когато те галопират покрай тях, конете вдигат голям облак прах, покривайки нещастните стражи от глава до пети. Кашляйки и кихайки, се затичват към конюшнята, за да прочистят задръстените си с прах гърла. Решетката все още е вдигната, а проходът под арката неохраняван.

Ако притежаваш и двете Кай Дисциплини Маскировка и Ловуване, премини на 170.

Ако решиш да опиташ да се промъкнеш покрай пиещите вода стражи, отиди на 86.

Ако решиш да ги атакуваш, докато са с гръб към теб, направи го на 119.

80

За секунди образът на ключалката се появява в съзнанието ти. Използваш силата си, за да отключиш ключалката и чуваш щракането, потвърждаващо успеха ти.

Отиди на 136.

81

Разпознаваш симптомите на Мъртвия крайник. Раната е инфектирана от хиляди микроби на Мъртвия крайник, една от многото бактерии, намиращи се в Бага-Дарууз. Никое от уменията на Кай не може да предотврати евентуалната ти загуба на ръката. Има само едно лечение за болестта – заразената рана да се третира с билката Оеде до 24 часа. Ако не намериш от тази билка до утре следобед, ръката ти ще хване гангрена. Тогава ще трябва да избираш между ръката и живота си.

Това ужасно осъзнаване подновява решителността да се измъкнеш от това противно място. Поне едно нещо е сигурно – няма да намериш Оеде в Бага-Дарууз.

Отиди на 166.

82

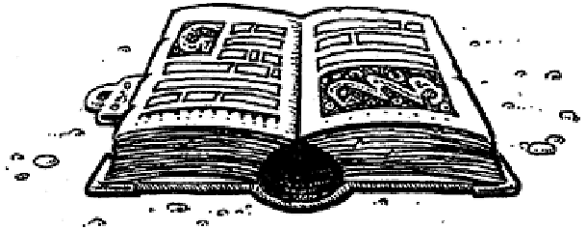
Биеш се с голямо умение и кураж, но те превъзхождат многократно числено. Облечените в черно воини те достигат и побеждават, влачейки те към ликуващия Маоук.

– Ти си смел воин на Кай. Но сега ще ти е нужно повече от смелост, за да се спасиш!

Премини на 176.

83

Това е оръжеен дневник, който съдържа ръчно написани страници на всички неща, донесени тук. Копия и мечове, направени за гарнизона на Кара Кала, доставки на руда от планините Вакар, оръжия за поправка и всякаква друга ежедневна работа е отбелязана прилежно.



Тъкмо смяташ да затвориш книгата, когато забелязваш сгънат пергамент, пъхнат вътре. Представлява лист с дати и номера с удебелено заглавие „**Бронзовата врата**“. Хвърляш поглед на страницата и намираш днешната дата. Номерът, написан до нея, е 67. Запиши го в Дневника – може да ти е от полза в по-късен етап на приключението ти.

Хвърляш книгата обратно на разхвърляната пейка и започваш да търсиш липсващата си екипировка.

Отиди на 181.

84

Гмуркаш се в гнилата вода, проклинайки се заради противното плуване, което реши да предприемеш. Мазният боклук изпълва носа и устата ти и те задушава. Изплуваш в отсрещния тунел и с усилие се измъкваш на тясна пътека. Трепериш, но не шокът от плуването е причината да те побият тръпки. Ръката ти е обездвижена. Рамото ти, ранено при падането на решетката, те пробожда болезнено и цялата ръка надолу е вдървена и безполезна. Обзема те ужас, когато осъзнаваш какво не е наред.

Премини на 81.

85

Стражите отварят вратата и се втурват в килията, а оръжията им са готови за атака. Това са брутални мъже

с жестоки, обезобразени от война лица. Тяхната изненада от внезапното ти появяване скоро се превръща в гняв и те изблъскват към далечната стена.

– Изглежда си имаме фокусник, Сефру – изсъсква по-високият пазач.

– Нортлендски илюзионист, на когото лошо му се пише – изтананиква другият.

Те се кикотят на шегата си, а очите им са пълни със злоба и проклетия.

– Нека дадем урок на госта си – казва първият страж, вдигайки острието си към гърлото ти. – Иди донеси инструмента за измъчване.

Ако искаш да атакуваш стражата, държаща меча, премини на 59.

Ако не искаш да атакуваш, отиди на 163.

86

Спринтираш през арката, хвърляйки по един поглед на пиещите вода стражи. Прахът намалява и ако те се обърнат, със сигурност ще бъдеш забелязан. В бързането си не успяваш да видиш каменната статуя близо до стената и си удряш коляното в нея. Задушавайки се от болка, влизаш накуцвайки в дворцовите градини и се скриваш зад листата на храст касл. Губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ заради контузията, но поне си проникнал незабелязано във Великия дворец.

Обърни на 137.

87

От далечната страна на малка кула първазът минава директно под линията на прозорци, поставени високо на северната стена. Пясъчните блокове са много разрушени от силните океански ветрове, създали много пукнатини и кухини, правещи катеренето лесно. За твое щастие откриваш, че железните решетки на прозореца от тази страна на двореца не са заключени.

Стъпваш на пода на коридор, водещ на запад. Широко стълбище извежда до мрежа от проходи с беседки. Всяка беседка има множество гоблени, изобразяващи предишни

закхани и васагонски победи в отдавна забравени войни.

Ако притежаваш Кай Дисциплината Шесто чувство, отиди на 105.

Ако не притежаваш това умение, премини на 158.

88

Съобщението е написано от ляво надясно с васагонски писмени знаци. Времето, което прекара на галерата, учейки езика, е добре оползотворено и ти имаш само малки трудности при превода на прокламацията:

Негово най-знатно величество, Закхан Моудалла Възвишения премина в царството на Мейджан. Нека духът му никога не умира! По повелята на Съвета на Кади, Фунтала на Кара Кала и Съдията на Баракийш е постановено, че Кимах, Емир на Феруфезан, Пазител на Сухия океан, трябва по право да наследи трона на Васагония. Чрез единството на Седемте града той ще поведе неговия народ към величие.

Нека управлява дълго!

Чува се боричкане в края на прохода, когато шепа шарназими се опитват да си проправят път през тълпата. В суматохата е преобърната сергия за плодове, а собственикът ѝ проклина с пълен глас недодялания войник. Тогава изведнъж настъпва пълно мълчание – нещастният човек бива обезглавен заради обидата.

Обръщаш се и побягваш, шляпайки през плиткия дренажен канал, течащ по дължината на отвратителния проход.

Отиди на 113.

89

Остра болка те пробожда през челюстта, когато стреличката намира целта си. Изведнъж стаята се превръща във водовъртеж от мрак, който е извън обхвата на болката.

Събуждаш се, за да откриеш, че си хвърлен в същата населена с хлебарки затворническа килия, от която вече избяга. Обезоръжен и лишен от цялата си екипировка, сега не ти остава нищо друго, освен да чакаш пристигането на закхана.

Премини на 18.

Мъж в бяла роба седи до вратата на далечната стена, четейки свитък

90

Влизаш в огромно преддверие, построено от блокове розов и бял мрамор. Мъж в бяла роба седи до вратата на далечната стена – чете свитък, държан близо до лицето му. Не те е видял да влизаш в баните, но бързо усеща присъствието ти.

– В името на Мейджан! – извиква той. – Миришеш полошо от Бакнар.

Хвърля ти кърпа и посочва към вратата.

– Послушай съвета ми – изхленчва, затиснал с пръсти ноздрите си. – Не се съблечай, дрехите ти имат нужда от баня, колкото и ти.

Скръцваш със зъби в очакване на момента, когато ще види, че не си васагонец, но той просто се връща към свитъка си, държейки пергамента близо до късогледите си очи. Усмихваш се, когато осъзнаваш, че този човек не вижда достатъчно ясно, за да забележи, че си чужденец.

Зад вратата има дълъг коридор, водейки на равни интервали до малки отворени зали, всяка с издълбана вана. Парфюмирана вода се плиска постоянно във ваните и се оттича директно в Бага-Дарууз. Решаваш да послушаш съвета на служителя и директно скачаш в хладката вода направо с дрехите. Забелязваш огромни грънци, разположени до ваните, пълни догоре с полупрозрачно лилаво масло.

Ако имаш Кай Дисциплината Лекуване, отиди на 6.

Ако искаш да изпиеш част от лилавото масло, отиди на 41.

Ако искаш да намажеш кожата си с него, направи го на 103.

Ако решиш да игнорираш маслото, обърни на 71.

91

Пазачът замахва с бойния си чук към главата ти. Инстинктивно се навеждаш и се претъркаляш на една страна, след което оръжието се удря в стената и изскачат искри.

Дворцов тъмничар: БОЙНО УМЕНИЕ 14, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 21

Трябва да извадиш 4 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ по време на битката, понеже си без оръжие.

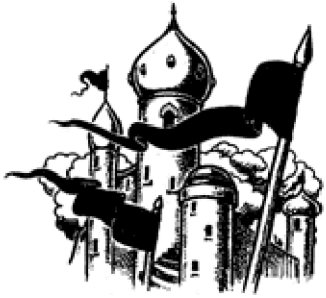
Ако победиш и битката трае по-малко от 4 бойни рунда, обърни на 65.

Ако победиш и битката трае повече от 4 бойни рунда, отиди на 180.

92

Спринтираш по калдъръма, но скоро си принуден да спреш. На края на улицата се появява конница – с викове се спускат срещу теб, яздещи един до друг. Маоук изсъсква ругатня. Шокиран си колко близо се чува гласът му, сякаш е само крачка зад теб. Обръщаш се, за да се изправиш срещу него, само за да установиш, че още е на същото място. Във високо вдигната си ръка държи стреличка – изрича друга ругатня и я запраща във въздуха.

Премини на 25.



93

Спускаш се по стъпалата и следваш коридора на изток, стараейки се да стъпваш леко. Решетките на високите прозорци вдясно от теб хвърлят сенки върху гладкия мрамор. Под един от прозорците има маса, върху която си почива стомна с вода. Гърлото ти е пресъхнало и спираш, за да отпиеш голяма глътка. Възстанови 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако искаш да се покатериш на масата и да погледнеш през прозореца, отиди на 155.

Ако искаш да продължиш, без да се бавиш по коридора, обърни на 182.

94

Падаш по лице в отвратителната вода. Мазната тиня напълва ушите и задръства гърлото ти. Измъкваш се на повърхността и се добираш до тясна пътека, за да установиш, че ръката ти не се движи. Раненото ти рамо, контузено при падането на решетката на мазето, още боли ужасно, но сега цялата ръка надолу е скована и безполезна. Обзема те ужас, когато осъзнаваш какво не е наред.

Отиди на 81.

95

Изплуваш до покрит скиф. Желаейки силно да избегнеш животните, хранещи се с мърша във водите на пристанището на Баракийш, се прехвърляш на борда и се скриваш под навеса на лодката от вплетена тръстика. Останал си без дъх от плуването, но не смееш да издадеш и звук. Хората на Маоук са навсякъде, движат се по пристанищните стени, а очите им претърсват водата, търсейки някаква следа от теб. Ако искаш да се измъкнеш, трябва да измислиш нещо, което да отвлече вниманието им.

Ако имаш Кай Дисциплината Ум над материя, отгърни на 184.

Ако не притежаваш това умение, отиди на 56.

96

Водата е сърцирена с противно разнообразие от зелени мръсотии и боклуци. Достига до кръста ти и с мъка напредваш през лепкавата тиня, ципата на повърхността се разкъсва, освобождавайки отвратителен газ. Трябва да прикриеш своите нос и уста с Кай наметалото си, понеже вонята е ужасна. Внезапно цопване те предупреждава, че хората на Маоук не са много далеч.

Кракът ти се закача за нещо заровено в тинята на тунелния под и за част от секундата си завладян от абсолютна паника. Мъчиш се да се освободиш, но си хванат здраво. На сляпо забиваш острието си в мръсната вода, докато кракът ти най-накрая е свободен. Докато прибираш

оръжието си, се готвиш да видиш някое неприятно канално чудовище, прободено на него. Вместо това откриваш човешки гръден кош. Побиват те тръпки и ги запращаш обратно във вонящата тиня.

Каналът скоро се разделя. Новият тунел води на запад, а другият на юг. Шляпането е станало осезаемо по-силно – хората на Маоук те догонват.

Ако искаш да се насочиш на запад, премини на 135.

Ако искаш да продължиш на юг, отиди на 164.

97

Сандъкът е обикновен, с изключение на червена метална кутия, закрепена в горната му част. Няма ключалка, но инстинктивно не я отваряш с голи ръце, в случай че има капан. Наблизо забелязваш дървено ведро и черпак. Използвайки черпака, отваряш ковчежето и отместваш капака. Ковчежето само по себе си не е капан, но предпазливостта ти беше на място – навит около инкрустиран със скъпоценни камъни боздуган лежи яс, неотровна, но много голяма васагонска змия. Разклонен червен език се показва бързо от жълтата ѝ глава, приготвяйки се да защити удобното си легло.

Ако искаш да атакуваш яса, отиди на 194.

Ако решиш бързо да затвориш ковчежето и да напуснеш оръжейната от северната врата, направи го на 14.

98

Меките стъпки на безшумни крака те предупреждават, че вече не си сам. Завърташ се и заставаш приведен, готов за битка – тази инстинктивна реакция към опасността те предпазва от упоена игла, изстреляна от тръба. Когато малкият снаряд прорязва качулката на наметалото ти, забелязваш, че човекът, който я е изстрелял, бърка в торбичката на колана си за друга. Зад него има двама воини, въоръжени с остри тризъбци. Тримата блокират изхода ти от преддверието.

Ако искаш да ги атакуваш, преди стрелецът да презареди тръбата, премини на 168.

Ако не искаш да ги атакуваш и решиш да опиташ да избегнеш втората стреличка, обърни на 118.

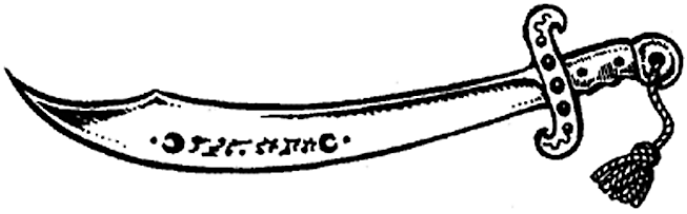
99

Излизаш на слънчева светлина и глас се извисява над звука от тълпата:

– Ето го! – това е Маоук. Той сочи към теб и дузина шарназими изваждат ятаганите си. – Предай се, Самотен вълк! – изръмжава той. – Не можеш да се измъкнеш.

Ако искаш да се биеш, отиди на 36.

Ако решиш да се предадеш, премини на 176.



100

Мраморната врата се отваря в полумрака и миризмата на стар пергамент се разнася във въздуха. Ред върху ред, спретнато подредени, обвити в кожа книги стоят върху мраморни рафтове, всяка от които е красиво декорирана и има изящни златни листа. Съдейки по датите и надписите, заключаваш, че те формират каталога на съкровищата във Великия дворец. Много от тях датират от столетия назад.

Всеки рафт в малката библиотека е пълен с книги. Всеки, с изключение на един, покрит с лилав копринен плат, върху който лежат Меден ключ и Призма. Ако решиш да вземеш някой от тях или и двата, отбележи Призмата като предмет от Раницата, а Медния ключ като Специален предмет (който носиш в джоба си).

Няма друг изход от библиотеката, с изключение на мраморната врата, през която влезе. След като си се убедил, че тук няма нищо друго ценно, затваряш вратата и се връщаш по коридора. Когато достигаш кръстопътя,

виждаш патрул на дворцовата стража да се изкачва по стълбите. Без никакво колебание се затичваш към източната врата, за да не бъдеш забелязан.

Отиди на 57.

101

Мъжът изкрещява и се катурва, гърчейки се на пода известно време, преди последния си дъх. Неговият партньор се изправя на крака, забравяйки оръжието си в бързането да се измъкне през прохода. Тръгваш след него, спирайки само за да грабнеш изпуснатия тризъбец. Знаеш, че трябва да го спреш, преди да предупреди другите стражи. Отстъпваш и хвърляш тризъбеца. Забива се в гърба му, строполясвайки се при стълкновението.

Претърсването на мъртвите тела разкрива следните предмети:

* 4 Златни крони
* Кама
* Меч
* Отвара от алетер (увеличава твоето БОЙНО УМЕНИЕ с 2 точки по време на следващата битка)

Може също да вземеш Тръбата и останалата Приспиваща стреличка. В такъв случай ги запиши като предмети от Раницата в Дневника.

В робата на мъртвия стрелец с тръбата намираш малък пергамент, на който е написана днешната дата и числото 67. Усмивка се появява на лицето ти, когато се досещаш, че това е кодът, който ще отвори бронзовата врата.

Затаяваш дъх и завърташ циферблата.

Отиди на 67.

102

Претърсването на двете тела разкрива следните предмети:

* Меч
* Кама
* Боен чук
* 6 Златни крони
* Ключовете на тъмничаря (Специален предмет)

Може да вземеш всеки от горните предмети. Запомни да ги маркираш в Дневника си. Ключовете на тъмничаря трябва да бъдат носени закачени на колана ти. Запомняш да заключиш вратата на килията, преди да побързаш по коридора.

Обърни на 150.

103

Усещаш, че мускулите ти започват да си отпочиват. Маслото успокоява нараняванията и натъртванията, покриващи тялото ти, и възстановява 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Направи необходимите промени в Дневника.

Обърни на 71.

104

– Дръжте го! – извиква Маоук. – Но го хванете жив!

Тичаш към далечната галера. Екипажът още не знае за отчаяната ситуация. Не са станали свидетели на убийството на дипломата и все още не са наясно с грозящата те опасност. Преди да извикаш за помощ, конник пресича пътя ти, блокирайки достъпа ти до кораба.

Ако искаш да атакуваш конника, отиди на 20.

Ако искаш да избегнеш битката, гмуркайки се в морето, обърни на 142.

Ако решиш да се предадеш, направи го на 176.

105

Вниманието ти е привлечено от мраморен бюст, поставен в беседка, една от многото по Южната стена. По-внимателно разглеждане на статуята разкрива панда в основата на врата. Главата се дърпа назад, за да разкрие малък лост.

Ако искаш да дръпнеш лоста, направи го на 171.

Ако искаш да затвориш главата и да продължиш по коридора, отиди на 158.

Куриерът изважда меча си и атакува, преди да имаш възможност да се изправиш

106

Нахвърляш се върху ездача и го избутваш от седлото, но падаш лошо и го изпускаш от хватката си. Куриерът първи се изправя, олюлявайки се, изважда меча си и напада, преди да имаш възможността да се изправиш.

Куриер: БОЙНО УМЕНИЕ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 23

Извади 2 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ по време на първите 3 рунда, понеже още лежиш на земята. Не може да избягаш от битката и трябва да се биеш с него до смърт.

Ако спечелиш битката, обърни на 189.

107

Концентрираш всичките си лечебни умения, за да възстановиш наранения си бял дроб. Постепенно болката в гърдите ти намалява и затопляне се разнася от центъра на тялото ти, излизайки от ръцете и краката. Твоето Кай умение излекува раната, но все още си много слаб заради голямата кръвозагуба.

Ако искаш да претърсиш телата на стражите, премини на 102.

Ако искаш да оставиш телата и да се измъкнеш по коридора, отиди на 150.

108

Няколко метра по новия тунел представляват шахти, покрити с железни решетки. Потоци от зелена вода се изливат в главното течение, излъчвайки давещи и киселинни изпарения, атакуващи гърлото и белите дробове. Прегазваш покрай шахтите, но губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ заради ефекта на корозивния газ. Отбележи промените в Дневника.

Продължи на 112.

109

Свиваш надолу по улицата и изтичваш покрай пазар близо до коридора. Сградата е пълна с хора, коленичили в молитва. Забелязваш булевард, водещ надясно и свършващ при арка, толкова тясна, че може да премине само един кон през нея.

Вляво от теб друг булевард води към пристанището.

Ако искаш да влезеш в залата, направи го на 32.

Ако искаш да свиеш надясно и да поемеш към арката, премини на 169.

Ако решиш да се върнеш повторно на пристанището, отиди на 129.

110

Гигантско пълзящо влечуго виси от тавана, захванало се за камъните с дългите си извити нокти. Огромните му овални очи блещукат лакомо, след като е доловило миризмата на живо човешко месо – твоето месо! Решено е да нападне и не може да избегнеш атаката му.

Куараз: БОЙНО УМЕНИЕ 19, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Гигантското влечуго е много податливо на психическа сила, така че, ако имаш Кай Дисциплината Мозъчен взрив, добави 4 вместо нормалните 2 точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ по време на тази битка.

Ако спечелиш битката, обърни на 40.

111

Чувстваш се отслабен от горещината и изтощителната битка, но духът ти е висок след победата над такъв страховит враг. Претърсваш тялото на оръжейника и откриваш 3 Златни крони и Меден ключ. Ако искаш да запазиш ключа, постави го в джоба си и го отбележи в Дневника като Специален предмет.

Ако имаш Кай Дисциплината Проследяване, премини на 74.

Ако искаш да напуснеш ковачницата през северната врата, обърни на 167.

Ако искаш да напуснеш през западната врата, отиди на 44.

112

Скоро достигаш до секция на тунела, където таванът е много по-висок. Каменна пешеходна алея върви в линия с лявата стена и има стъпала на равни интервали. Прехвърляш се на алеята и изтръскваш тинята, покрила краката ти.

Ако имаш Кай Дисциплината Близост с животните, премини на 133.

Ако искаш да продължиш по алеята, обърни на 64.

Ако искаш да изкачиш тясното стълбище на лявата стена, направи го на 116.

113

Проходът свършва на пазарен площад с три разклонения. Трябва да намериш къде да се скриеш. Светлата ти кожа, наметалото и туниката на Кай те отличават сред градската тълпа.

Вляво от теб има малка къща с любопитен дървен надпис, висящ над вратата, изваян във формата на риба. Вдясно от теб виждаш таверна. Надписът над таверната изглежда странно подходящ:

ТЪРСЕНИЯ ЛОРД

Ако притежаваш Дисциплината на Кай Лекуване, отиди на 53.

Ако решиш да влезеш в къщата, направи го на 157.

Ако искаш да влезеш в таверната, обърни на 188.

114

Достигаш до точка, където коминът вече не е вертикален стълб, а се извива в хоризонтален тунел, водещ на юг. Въпреки че жегата е потискаща, парата вече я няма. Всички нерви и тъкани в тялото ти са агонизиращо чувствителни и с трудност напредваш през тесния процеп.

Всяка надежда за подписване на мирен договор с новия закхан се е изпарила. Единствената ти грижа сега е да се измъкнеш от този адски канал и някак да се върнеш в Сомерлунд, колкото се може по-бързо.

Забелязваш квадратен отвор на тавана на по-малко от десет метра пред теб. Много е ръждясал и трябва да легнеш по гръб и да го ритнеш и с двата крака, за да го отвориш. Усилието ти коства и последните запаси от енергия, но си възнаграден с успех.

По чиста случайност си си осигурил достъп до мястото в Баракийш, което имаш най-голяма нужда да посетиш – публичните бани.

Отиди на 90.

115

Поставяйки ухото си близо до ключалката, чуваш слаби, но ужасяващи звуци. Викове на агония се смесват с истеричен смях и късащи сърцето ридания. Свистенето на камшик и скърцането на диба потвърждават подозренията ти, че стаята за мъчения се намира зад тази врата. Ужасните звуци те карат да потръпнеш и не губиш време, като се отдалечаваш от залата през северната врата.

Отиди на 132.

116

Изкачваш каменните стъпала до малка зала над тунела. Тук поне е сухо, въпреки че ужасният газ прониква навсякъде. Следваш тясна пътека първо на запад, а после на юг, след което тя прави рязък ляв завой.

Ако искаш да потърсиш скрит изход, отиди на 33.

Ако решиш да се обърнеш и да се върнеш на пешеходната алея, обърни на 64.

117

Извиващата се алея свършва при малък градински квадрат, намиращ се в средата между три високи куполовидни къщи, всички с балкони на първите етажи. Решетки от ковано желязо са подсилили всеки прозорец и врата.

Близо си до върха на тежка дървена рамка, висяща под балкон, когато хората на Маоук нахлуват в карето. Много от тях са въоръжени с тежки бронзови арбалети.

– Предай се, Самотен вълк! – крещи Маоук. – Или хората ми ще те забодат за стената!

Ситуацията е безнадеждна – от такова близко разстояние шарнизимите няма как да пропуснат. Проклинайки късмета си, скачаш на земята и се приземяваш в краката на Маоук.

– Ти си смел воин на Кай – изръмжава той. – Но ще ти трябва нещо повече от храброст, което да те спаси сега!

Отиди на 176.

118

Пазачът повдига тръбата към устните си. Бузите му се надуват и тогава остро свистене те предупреждава, че друга стреличка се е устремила към главата ти.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Кай Дисциплината

Ловуване, добави 2 към него. Ако си достигнал Кай ранга Калфа или по-висок, добави 1 към числото.

Ако крайният резултат е 0–3, отиди на 89.

Ако крайният резултат е 4– 12, отиди на 21.

119

Хващаш двамата пазачи напълно неподготвени. Не изваждай никакви точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които може да загубиш по време на първите три рунда заради изненадата и свирепостта на атаката ти. Трябва да се биеш с двамата стражи като с един враг.

Пазачи на Дворцовата порта: БОЙНО УМЕНИЕ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Ако спечелиш битката, скриваш бързо телата, преди да преминеш през входа към дворцовите градини.

Обърни на 137.

120

Камата свисти във въздуха и се забива в гърдите ти. Задъхваш се от внезапната болка и сграбчваш с треперещите си ръце дръжката ѝ, в панически опит да издърпаш смъртоносното острие. Докато залиташ назад, пазачът се засилва напред и усмивка на триумф плъзва по грозното му лице. Издърпваш острието и го насочваш към стража, докато се хвърля към теб. Той вижда опасността, но прекалено късно – острието вече е пронизало сърцето му.

Отиди на 22.

121

Изведнъж от мрака се появяват три шарназими. Острите като бръснач остриета на мечовете им проблясват в тъмнината – жадни остриета, копнеещи за кръвта ти.

Ако искаш да нападнеш бойците, отиди на 60.

Ако искаш да ги избегнеш, трябва да се върнеш и да плуваш през канала. Отиди на 84.

122

Тежката дървена врата е подсилена с ивици черно желязо, прикрепени с огромни бронзови пирони. Натискаш бравата само за да разбереш, че вратата е заключена.

Ако притежаваш Ключовете на тъмничаря, отиди на 136.

Ако нямаш този Специален предмет, обърни на 26.

Офицерът, дебеловрат воин с плосък нос, избутва останалите и те напада

123

Звукът се усилва. Изведнъж резето на вратата хлопва и груб глас изръмжава над врявата:

– Разбийте я!

Дървени съдове и извито желязо са разхвърляни из килията, когато острието на двуръчна брадва избухва през вратата. Пантите изхвърчат от стената, а преследвачите ти се запрепъват в бъркотията от разбити дъски.

Втурваш се напред, удряйки наляво и надясно, сваляйки двама, преди още да са те видели. Офицерът, дебеловрат воин със сплеснат нос, разбутва с лакти останалите и атакува. Ти удряш пръв, избивайки ятагана от ръката му с добре преценен удар в китката му. Той измучава като говедо, но напада отново със здраво стисната в наранената ръка кама с дълго острие.

Нискостоящ воин шарназим: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 28

Офицерът, дебеловрат воин с плосък нос, избутва останалите и те напада

Може да избягаш от битката по всяко време, като се измъкнеш през отвора. Отиди на 51.

Ако спечелиш битката, премини на 198.

124

Скачаш от перваза на прозореца и се приземяваш върху стражите, поваляйки ги с тази изненадваща атака. Биеш се с бързина и умение, убивайки трите бойци, преди да са се прегрупирали. Звукът от битка обаче достига до закусвалнята и още дузина от хората на закхана се включват в битката. Бързо си сломен от очевидното превъзходство в числеността и само благодарение на респекта към твоята смелост и необикновени бойни умения, се спасяваш от това да бъдеш убит на място.

Обезоръжен си и захвърлен в затворническа килия, където си оставен да чакаш закхана.

Отиди на 18.

125

Конят и мъртвият му ездач се прекатурват през кея и падат в морето. Екипажът е прибрал подвижното мостче

и това те принуждава да прескочиш разстоянието. След скока се приземяваш върху редица от гребла, стърчащи отстрани на галерата.

Дървото е мокро и хлъзгаво и ще е трудно да запазиш баланс. Посочи число от таблицата с числа. Ако имаш Дисциплината на Кай Ловуване, добави 2 към числото.

Ако резултатът е 0–3, отиди на 50.

Ако резултатът е 4 или повече, обърни на 191.

126

Стоейки в сенките, хвърлени от гробницата, напредваш към северната порта. Само двама войници са там, а нормално би трябвало да са двадесет. Изведнъж портата се отваря, за да пусне конник. Той подава свитък на охраната, преди да пропусне през отворената врата. Пазачите четат свитъка, изглежда забравили, че вратата е още отворена.

Ако притежаваш и двете Дисциплини на Кай Маскировка и Ловуване, отиди на 170.

Ако решиш да опиташ да подкупиш стражите, направи го на 19.

Ако решиш да ги нападнеш, отгърни на 119.

127

Връщаш се обратно по коридора, за да може да се засилиш добре към вратата – знаеш, че ако връхлетиш на вратата на точно определено място, ще откачиш бравата от мястото ѝ. Посочи число от Таблицата и добави 10.

Ако сборът е равен или по-малък от твоето БОЙНО УМЕНИЕ, стената се пропуква и бравата се отваря. Отиди на 159.

Ако сборът е по-голям от твоето БОЙНО УМЕНИЕ, вратата остава заключена. Оказваш се с лошо наранено рамо и губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Трябва отпаднал да продължиш по другия коридор към стъпалата. Продължи на 93.

128

Достигаш до куполовидно канално помещение, където тунелът се разширява. Стръмен наклон се спуска от центъра на помещението и свършва само няколко крачки над мазната повърхност на водата – множество хранителни отпадъци и мърша плуват под шахтата и миризмата на изгнило месо е нетърпима.

Тъкмо искаш да влезеш в помещението, когато установяваш, че подът на тунела свършва. Замръзваш точно навреме, за да предотвратиш падането си в дълбоката вода. Тунелът продължава отвъд подземието, но над двадесет метра са между теб и другата страна.

Ехото от далечно шляпане ти напомня, че шарназимите все още те преследват. Ако притежаваш въже, може да опиташ да го захванеш за дълга метална тръба над теб, която стърчи отстрани на наклона, за да се набереш над водата и залюлееш към срещуположния канал.

Ако притежаваш въже и решиш да го използваш по описания начин, отиди на 29.

Ако решиш да пробваш да плуваш напряко през течението към тунела, обърни на 84.

Ако предпочиташ да се обърнеш и върнеш при кръстопътя, направи го на 121.

129

От сянката на портала надничаш към пристанището. Площадът е оживен от войниците на Маоук. Ще бъде прекалено опасно да се насочиш към него, трябва да откриеш друго място, където да се скриеш, докато е по-безопасно.

Групи войници претърсват къщите, граничещи с площада, и ти си принуден да напуснеш портала и да се затичаш обратно по алеята. Когато отново се озоваваш

на пазара, се натъкваш на дузина шарназими, водени от самия Маоук.

Ако искаш останеш и да се биеш, отиди на 36.

Ако искаш да се предадеш, премини на 176.

130

Грабваш Билковата марля от лицето на мъртвия воин (отбележи я като Специален предмет в Дневника) и покриваш собственото си лице със сладко миришещата кесийка. Билките вътре неутрализират лошия въздух, правейки го по-лесен за дишане. Възстанови 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Мъртвото тяло потъва и изчезва от погледа ти и чуваш звука от още шарназими, газещи в тунела. Не можеш да ги надбягаш – трябва да се скриеш.

Ако притежаваш Кай Дисциплината Маскировка, отиди на 151.

Ако нямаш това умение, премини на 15.

131

Проучваш основно големия брой предмети, разхвърляни на подиума, и отделяш следните артикули, които биха били от полза:

* Сребърен гребен
* Пясъчен часовник
* Кама
* Отвара от лаумспур (възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, ако се изпие след битка)
* Призма
* Достатъчно ядене за 3 Хранения (всяко Хранене се брои за 1 предмет в Раницата)

Запомни да направиш необходимите промени, преди да напуснеш помещението.

Отиди на 58.

132

Движиш се бързо и безшумно по северния коридор и скоро достигаш до друг проход с арка, водещ на запад. Ослепителна светлина може да се види в далечината

и чуваш свистенето на нажежена до червено стомана, потопена във вода, и металния звук на удара на чук върху наковалня – несъмнените звуци от наковалня.

Ако искаш да тръгнеш на запад към звука, направи го на 195.

Ако искаш да продължиш движението на север, премини на 30.

133

Разпознаваш следите на куараз в слизестата кал на пътеката. Куаразите са гигантски месоядни влечуги. Броят и различният размер на отпечатъците предполагат, че цяла колония от тези отвратителни същества населява тунела. Решаваш, че е прекалено опасно да продължиш в тази посока и вместо това се изкачваш по близкото тясно стълбище, водещо до зала над тунела. Тук поне е сухо, въпреки че отвратителният канален газ се е просмукал навсякъде. Следваш тясна пътечка първо на запад, а после на юг, но сърцето ти се свива, когато виждаш задънения край, задаващ се пред теб.

Ако искаш да потърсиш таен изход, премини на 33.

Ако решиш да се обърнеш и върнеш на пътеката, отиди на 64.

134

Използваш твоята Кай Дисциплина, за да отблъснеш съществото надалеч. Кръвовлачът променя посоката и се понася към сепия, намерила убежище в огромна медна урна. Продължаваш да плуваш, но не сваляш очи от кръвовлача, докато той поглъща и изяжда лакомо беззащитната сепия.

Отиди на 95.

Един от хората на Маоук се появява от тъмнината, а лицето му е покрито с билкова маска

135

Въздухът в новия тунел е горещ и влажен и когато увеличаваш темпото, отвратителният газ ти причинява гадене. Принуден си да спреш – изпаренията изгарят гърлото ти и причиняват болезнени стомашни крампи. Изведнъж звук те кара да забравиш дискомфорта си – обръщаш се, за да видиш, че един от хората на Маоук те е настигнал. Постепенно се появява от сенките, а лицето му е покрито с билкова марля.

Воин шарназим: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 22

Извади 2 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ заради ефекта от вредните изпарения.

Един от хората на Маоук се появява от тъмнината, а лицето му е покрито с билкова маска.

Ако загубиш тази битка, отиди на 161.

Ако спечелиш битката, премини на 130. (Възстанови половината от изгубените точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, закръгляването се прави надолу, по време на тази битка, ако победиш или се измъкнеш.)

136

Веднъж отключил вратата, натискаш бравата и я отваряш няколко сантиметра. Виждаш стълбище, слизащо към малка зала, където войник в черна роба пази няколко железни порти. През решетките виждаш редове с оръжия и комплекти доспехи, наредени на дълги стойки. Табелка закачена на решетките гласи:

ОРЪЖЕЙНА НА ВЕЛИКИЯ ДВОРЕЦ

Ако имаш Дисциплината на Кай Маскировка, обърни на 186.

Ако искаш да нападнеш пазача, отиди на 178.

Ако искаш да затвориш вратата и да поемеш по другия коридор, направи го на 93.

137

Изведнъж осъзнаваш колко много си гладен. Трябва да изядеш Хранене или губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Преминаваш незабелязано покрай екзотичните растения, намиращи се навсякъде в изобилие. Чакълеият път е обграден от странна, избуяла лилава трева и води до

великолепен фонтан. Струя от чиста синя вода докосва слънцето, отразява се и се пречупва в заслепяваща очите дъга от цветове. Вторачваш се далеч зад фонтаните, където куполните кули на палата се извисяват в небето и внимателно отбелязваш позициите на вратите и прозорците.

Има два входа към Великия дворец от градините – може да влезеш или през кухните, или през Визу-диар – трофейната зала на закхана. Обаче само един от тези входове ще те отведе до имперската аптека и ценната билка Оеде, съхранявана там.

Ако имаш Кай Дисциплината Проследяване или Шесто чувство, отиди на 37.

Ако искаш да влезеш в двореца през кухните, отиди на 66.

Ако искаш да влезеш през Визу-диар, отиди на 149.

138

Стражите отварят вратата, а ти предприемаш действие. Стиснатите ти юмруци удрят първия мъж под брадатата му челюст, вдигайки го над земята със силата на вятър. Мечът пада от ръката му и издрънчава на земята близо до краката ти.

Ако искаш да вдигнеш меча, обърни на 4.

Ако решиш да игнорираш меча и нападнеш втория страж с голи ръце, направи го на 91.

139

Толкова си подразнен от многото насекоми, покрили кожата ти, че не забелязваш ръждясалия стълб, стърчащ от водата пред теб. Блъскаш се в него и губиш равновесие. Инстинктивно се хващаш за стълба, но както всичко друго тук и той е покрит с тиня и е хлъзгав като леда в Калте.

Отиди на 94.

140

Железните порти на оръжейната са отключени. Отваряш лявата врата, побутвайки я, и потрепваш от пискливото скърцане на ръждясалите панти – неприятното усещане минава надолу по гръбнака ти.

Вътре, на пътеката между редовете има работна маса, засипана с остриета за копия, дръжки на мечове и всякакви оръжейни принадлежности. По средата на тази сложна бъркотия се намира голяма черна, подвързана с кожа книга.

Ако искаш да прегледаш книгата, отиди на 83.

Ако искаш да я игнорираш и да потърсиш конфискуваната си екипировка, обърни на 181.

141

Хвърляш се на една страна едвам избягвайки стреличката, която изсвистява покрай гърдите ти.

– Заловете го! – вика Маоук, ритайки войниците си напред към останките. – Не го оставяйте да избяга този път!

Сега лежиш на пода, на по-малко от няколко крачки от капака.

Ако искаш да се превъртиш към отвора в пода, продължи на 51.

Ако решиш да се предадеш на Маоук и бойците му, обърни на 10.

142

Гмурваш се във водата и започваш да плуваш под нея, докато болката в дробовете не те кара да се появиш на повърхността. Шарназимите тичат във всички посоки, опитвайки се да обградят пристанището и да предотвратят бягството ти. Поемайки си отново въздух, се гмуркаш пак и започваш да плуваш към група от малки лодки, които са на по-малко от 50 ярда далечина.

През бистрата синя вода се виждат ясно отпадъците около пристанището – спомени от търговски кораби, закотвени на кея. Залепено до стара котва, виждаш странно желеподобно създание. Много къси тръбички изкачат от всичките му страни и дълго, приличащо на кука гребло увисва под еластичното му тяло. Без предупреждение съществото се стрелва към теб благодарение на многото си дишащи тръбички. Това е кръвовлач и жадува за плътта ти!

Ако владееш Кай Дисциплината Близост с животните, отиди на 134.

Ако искаш да се биеш със съществото, направи го на 12.

Ако предпочиташ да избягаш от него, обърни на 95.

Алеята се е превърнала във вълна от шокирани и викащи хора, всички лазейки, за да избегнат потопа от горящи нечистотии

143

Запалваш намазаната с катран факла и я хвърляш в дупката на канализацията. Получава се огромно проблясване и се чуват ревове из цялата алея, струйки от горяща тиня експлодират в небето. Улицата се превръща в хаос от ужасени и викащи хора, всички лутайки се тревожно, в опит да избегнат горящата мръсотия, падаща върху главите им. Факлата е задействала верижна реакция в Бага-Дарууз – лесно запалимият канален газ се е възпламенил. Навсякъде царуват паника и объркване.

Алеята се е превърнала във вълна от шокирани и викащи хора, всички лазейки, за да избегнат потопа от горящи нечистотии.

Тичаш заедно с тълпата през изцапаните с канални отпадъци алеи, докато достигаш оживен пазарен площад, незамърсен от взрива. Погледът ти е привлечен от табела, висяща над странична врата на огромна сграда:

ПУБЛИЧНИ БАНИ НА БАРАКИЙШ

Отваряш вратата и се промъкваш вътре.

Отиди на 90.

144

Ужасно усещане за страх изпълва ума ти. Твоето Кай умение те предупреждава, че неизбежна и ужасна съдба те очаква, ако останеш в килията. Следваш инстинктите си и атакуваш.

Премини на 174.

145

Нагазваш във водата, пълна с отпадъци, и се опитваш да не дишаш през носа. Тинята е добре съсирена със зелен и черен боклук и с всяко твое движение повърхността се пропуква, изпускайки противен газ. Покриваш устата си с твоето Кай наметало, но от ужасното зловоние ти се повдига и се задавяш. Шумно цопване зад теб те предупреждава, че хората на Маоук не са много далеч и ти засилваш крачката си. На равни интервали кръгли шахти се изгубват в тавана. Много са боядисани в светложълто, бяло или червеникавокафяво. Тази част от Бага-Дарууз се намира под Ленения квартал на Баракийш, където Гилдията

на тъкачите на лен държат своите магазини. През шахтите се вливат бои директно в канала, правейки мазната вода още по-ярка цветово.

Забелязваш вълна във водата пред теб. Приближава се все повече пробудило се подводно канално същество. Инстинктивно се притискаш до покритата с цветни петна стена, когато усещаш движението на водата по талията си и наблюдаваш със страх и интерес как вълната изчезва в тунела. Изведнъж ужасяващ крясък еква в мрака – Маоук е изгубил един от хората си. От ужасните викове на шарназима те побиват тръпки, но инстинктите ти подсказват да увеличиш темпото, докато имаш преимущество. Каналът скоро достига до разклонение, където друг тунел води на запад.

Ако искаш да влезеш в новия тунел, обърни на 108.

Ако искаш да продължиш на север, премини на 70.

146

Няколко минути наблюдаваш как мъжът работи на своята наковалня, в случай че реши да излезе от стаята. Той обаче продължава да работи, изглежда неповлиян от палещата горещина.

За да стигнеш до западната врата, без да бъдеш забелязан, трябва внимателно да се придвижиш през стаята, криейки се зад колоните. Посочи число от Таблицата. Ако имаш Кай Дисциплината Маскировка или Ловуване, извади 2 от посоченото число.

Ако сборът е 2 или по-малко, отиди на 44.

Ако сборът е 3 или повече, продължи на 190.

147

Твоето Кай чувство ти подсказва да се пазиш от човека, който ти помогна. Възнамерява да те предаде за кесия със сребро.

Ако искаш да останеш в къщата му, обърни на 61.

Ако искаш да се измъкнеш през прозореца, отиди на 109.

148

Веднага след като влизаш, панелът се затваря и потъваш в мрак. Напредваш нервно, държейки ръката си

пред лицето, за да премахваш паяжините, висящи като гирлянди от ниския покрив. На няколко крачки си от нещо, което изглежда като задънена улица, когато стъпваш върху леко издадена плочка, активираща друг панел, който се отваря и разкрива друга стая.

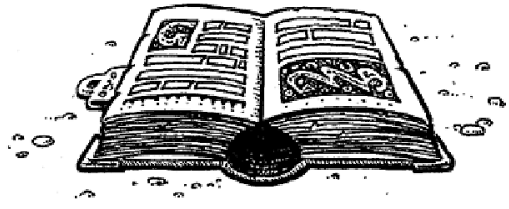
Отиди на 14.

149

Достигаш до вратата на Визу-диар, без да бъдеш забелязан, само за да откриеш, че за по-сигурно е залостена отвътре. Тъкмо смяташ да започнеш да проклинаш късмета си, когато забелязваш прозорец, вграден в сложно изграден панел над нея – железният му капак е отворен.

Въпреки контузената си ръка успяваш да изкачиш обсипаната с пирони врата и да скочиш през прозореца в тихата трофейна зала. Зловеща колекция от препарирани глави е наредена по стените на личното помещение. Повечето от тях са на влечуги от пустинята, сувенири от имперски ловувания в Сухия океан. Сред змийските трофеи и други ужаси има и човешки глави! Те са отвратителни плячки от битки – главите на вражески командири, покосени по време на множеството войни, водени от Васагония.

Бързаш да излезеш от Визу-диар през дълъг мраморен коридор, където стените са инкрустирани с линии от злато и перли. Той води до голяма зала, където дворцови стражи и придворни в бели роби се разхождат напред-назад, но колонада от статуи ти осигурява необходимото прикритие, за да стигнеш до далечното стълбище незабелязан. Безшумно спринтираш до него, за да стигнеш до разклонение, чиито проходи водят на изток и на запад. В края на всеки има врата, над която е гравиран символ. Символът над източната врата изобразява хаван и чукало, а този над западната врата – отворена книга.



Ако искаш да изследваш източната врата, обърни на 57.
Ако искаш да изследваш западната врата, отиди на 100.

150

Коридорът води на север, но скоро свършва при разклонение, където друг тунел се простира от изток на запад. Предпазливо надничаш зад ъгъла, но не откриваш следа от други пазачи. В края на източния коридор виждаш редове стъпала, изчезващи от погледа. На запад виждаш затворена врата.

Ако искаш да отидеш на изток по стълбите, обърни на 93.

Ако искаш да отидеш на запад към вратата, на 122.

151

Острото ти око попада върху тясна пролука в стената на тунела. Цепнатината е близо до нивото на боклука и е едва забележима в тъмнината. Промъкваш се в нея, изтръпвайки, когато отвратителната вода стига до брадичката ти. Шарназимите преминават покрай теб на сантиметри от скривалището ти и трябва да се бориш с желанието да повърнеш, когато вълна от нечистотии залива лицето ти.

– Поел е по Южния тунел – ехти ядосан глас. – Бързо, не си губете времето тук!

Изглежда ти като цяла вечност, преди шарназимите да се върнат по стъпките си и да изчезнат обратно в тунела. С въздишка на облекчение се измъкваш до пролуката, но закачаш крака си в нещо забито в тинята на тунела и губиш баланс.

Отиди на 94.

152

Притискаш се към направения под наклон камък и се опитваш да не гледаш надолу към двора и градините на палата, стотици метри под теб. Прехапваш устна и изчакваш стражите да преминат, но те не го правят. Слънцето е почти залязло и те са тук, за да спуснат металните решетки на дворцовите прозорци. Чуваш скърцането на ръждясали панти и тракането на болтове – звуци, от които те побиват тръпки. Осъзнаваш, че сега си заключен отвън.

Вляво от теб ръбът продължава около купол – вътре се намира помещението за хранене. Ако успееш да се придвижиш внимателно около кулата, може да успееш да намериш отворен прозорец от другата страна.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Кай Дисциплината Ловуване, добави 2 към числото. Ако си достигнал Кай ранга Учен, добави още 2.

Ако резултатът ти е 0–2, отиди на 5.

Ако резултатът ти е 3–8, отиди на 38.

Ако резултатът ти е 9–13, отиди на 87.

153

Маоук нарежда на облечения си в черно взвод да претърси района, заплашвайки ги със смърт, ако те оставят да се измъкнеш. Прехапваш устната си и чакаш за възможност да избягаш.

Пълзейки от една лодка към следващата, достигаш до тесен ред от стъпала от камъни. На върха на стъпалата, зад малък павиран площад, се намира лабиринт от извити алеи, който изчезва в сенките на Квартала на крадците. По-малко от двадесет крачки те делят от сигурността, когато вик еква над водата:

– Ето го!

Спринтираш през безлюдния проход и изкачваш стълбище, водещо до открит двор. Звукът от копита, тракащи по паважа под теб, те подтиква напред. Има три възможни изхода от двора: висока подкована порта отляво, алея отдясно и права павирана пътека, водеща към арка. Трябва бързо да вземеш решение, тъй като хората на Маоук са по петите ти.

Ако владееш Кай Дисциплината Проследяване, отиди на 42.

Ако искаш да минеш през портата, направи го на 75.

Ако искаш да минеш по алеята, отгърни на 117.

Ако решиш да поемеш по правата павирана пътека, обърни на 169.

154

Разтваряш завесата от мъниста над входа и влизаш в прохладната вътрешност. Светлината е слаба, а стаята

тъмна, прозорците са покрити със снопове билки и растения. Разглеждаш любопитна редица от цветни бутилки, когато се появява жена. Има проницателни зелени очи, а червената ѝ коса е повдигната и декорирана с нефритени пръстени. Деликатно тя ти проговаря:

– Добре дошъл, нортлендецо. Усещам, че си воин, или бъркам?

Докато се колебаеш как да отговориш, тя свива рамене и се разтърсва сред купчина от пергаменти, скупчени в касетка за вино. Издухва праха, преди да ти подаде пожълтял лист. Това е списък със стоки, написан на сомерлундски:

* Отвара от алетер (увеличава твоето БОЙНО УМЕНИЕ с 2 за 1 битка) – 4 Златни крони

* Отвара от гелоузбръш (предизвиква сън за 1–2 часа) – 2 Златни крони

* Отвара от лаумспур (възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ) – 5 Златни крони

* Шишенце с Ларнума масло (възстановява 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ) – 3 Златни крони

* Малко Гробищна трева (предизвиква болест и загуба на 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ) – 1 Златна крона

* Малко Калацена (предизвиква ужасни халюцинации за 1–2 часа) – 2 Златни крони

Може да си купиш всичко от посоченото и във всякакво количество. Всички отвари и шишенца са предмети от Раницата. След това излизаш от магазина и продължаваш по улицата.

Обърни на 179.

155

От гледката съдиш, че този прозорец е поставен високо на южната стена на Великия дворец. Далече надолу може да видиш сградите на столицата като миниатюрно струпване зад бялата градска стена. На югозапад се намира езерото Инрахим, огромно соленоводно поле, което е напълно сухо и напукано. На изток се простира път през блатиста местност до град Чула, който може да се забележи на хоризонта. На югозапад са безплодните, изгорени от слънцето планини Дахир и огромното пространство от плаващи пясъци, познато като Сухия океан.

Решетките на прозореца са много ръждясали – би било лесно да ги откъртиш. Обаче височината от няколкостотин крачки до града долу означава, че няма надежда да се измъкнеш по този начин. Слизаш от масата и продължаваш по коридора.

Обърни на 182.

156

След като се концентрираш върху ключалката за няколко минути, осъзнаваш, че е свързана с аларма. Ако я обърнеш към грешен номер, алармата ще бъде задействана и ще предупреди цялата стража на палата.

Ако притежаваш Кай Дисциплините Ум над материя и Шесто чувство, отиди на 8.

Ако нямаш и двете умения, премини на 98.

157

Къщата мирише силно на каден тамян. Влизаш в тесен коридор, обграден със столове, и вървиш бавно по пътеката към фонтан, намиращ се в средата между няколко масивни оранжево-червени колони. Мъж, облечен от главата до петите в черно, се появява иззад лявата колона и тръгва към теб.

Изведнъж чуваш, че хората на Маоук са достигнали до пазарния площад и хвърляш разтревожен поглед към отворената врата. Мъжът вижда, че си нервен и мълчаливо посочва към врата на мазе.

Ако решиш да се скриеш в мазето, направи го на 16.

Ако искаш да напуснеш коридора и да се върнеш на площада, отиди на 99.

158

Влизаш в галерия с хубава мозайка. Хиляди дребни фрагменти от перли и злато блещукат в светлината на вечерното слънце, отразявайки дъги от цветове по високите мраморни стени. Група от придворни се движи бавно през галерията и си принуден да се скриеш зад огромна колона. Изчакваш, докато стъпките им изчезнат в

далечината, преди да се появиш на светло.

Всяка надежда за подписването на мирен договор отдавна е изчезнала и единствената ти тревога сега е как да се измъкнеш от Великия дворец и да се прибереш у дома в Сомерлунд възможно най-бързо. Напускайки бързо галерията, следваш пасажа на запад и скоро достигаш разклонение, където той завива рязко на север.

Обърни на 58.

159

Пробиваш си път през вратата успешно, но набрал инерция, не можеш да спреш и падаш неудържимо надолу, прелитайки над стълбището от другата страна.

Строполяваш се върху твърдия мраморен под на чакалня (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ), само на няколко крачки от въоръжен войник, който пази вратата към дворцовата оръжейна. Той е поразен от драматичното ти появяване, но бързо се съвзема и те атакува.

Пазач на Оръжейната: БОЙНО УМЕНИЕ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 22

Извади 2 от твоето БОЙНО УМЕНИЕ за първите 3 рунда, понеже лежиш на земята. Не може да избягаш от битката и трябва да се биеш със стражата до смърт.

Ако победиш, отиди на 52.

160

Желанието ти да напуснеш този криещ опасности град е победено от това да не изгубиш ръката си. Трябва да се добереш до билката Оеде, дори това да значи, че трябва да влезеш в мястото, което най-много желаеш да избегнеш – Великия дворец.

Алеята следва криволичещ път през Микарум и най-накрая те отвежда до Хорм-тас-Лаллайм – Гробницата на принцесите. Отвъд гробницата Великият дворец се извисява като масивен бял пантеон.

Изведнъж си спомняш легенда, разказана ти от твоите Кай майстори преди много време: „Възмездието за Черния закхан“. Черният закхан бил жесток тиранин, най-лошият от зло потекло, което господствало над пясъчната империя от

дълго време. Варварските зверства на неговото властване никога не били забравени в Ластлендс. Великият дворец бил построен от армията му роби, затворници от страните, които завладял по време на война. Дворецът станал негова мания, той лично надзиравал строителството му и лично наказвал работниците и при най-малкото забавяне. Той убивал жестоко и безразборно, и то по най-ужасяващи начини. Любимият му начин на екзекуция бил жертвата да бъде разрязана на две части от главата до петите. Както и да е, това, което го направило известен, била масовата екзекуция на робите, построили двореца. Той избил всеки от тях, така че враговете му никога да не научат за тайните зали със съкровища, които построил. Сред убитите роби били и двете му единствени дъщери Кебила и Соусе, които открито протестирали срещу жестокостта на баща си и се опитвали да предотвратят екзекуциите. В сляпа ярост той наредил те да умрат първи.

По-добре за закхана и Васагония щяло да бъде, ако сам бил умрял този ден. Той живял още две години, но полудял от чувство за вина и бил мъчен от самоомраза и отчаяние. Във Великия дворец тишината на нощта била често нарушавана от неговите стонове и плач, докато се скитал от стая в стая, търсейки дъщерите си. Когато умрял, бил положен до тях тук, в Гробницата на принцесите.

От мястото, където се намираш, може да видиш два входа до Великия дворец – порта, завършваща с шипове в северната стена и арка в западната стена, блокирана от подвижна крепостна врата. Дворецът е строго охраняван, но днес има много малко пазачи – повечето са заети с търсенето ти из града.

Ако искаш да се доближиш до северната порта, отиди на 126.

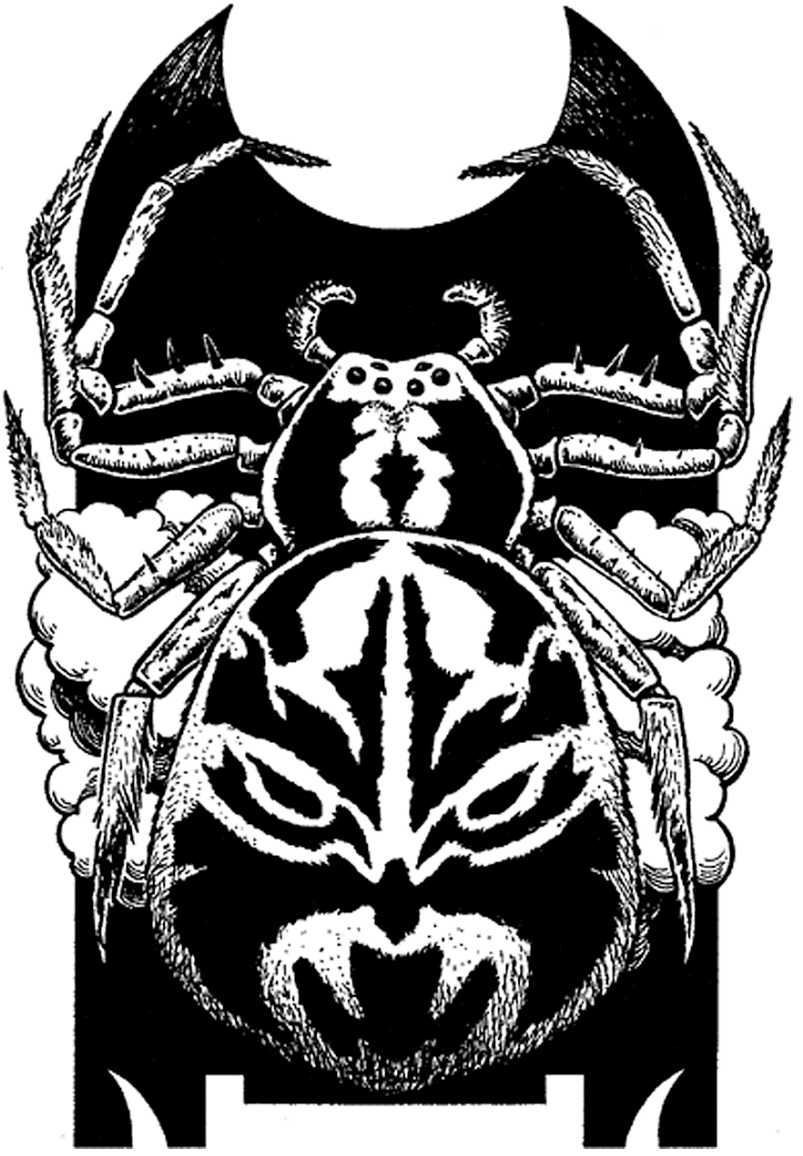
Ако искаш да се доближиш до западната порта, отиди на 79.

Ако искаш да потърсиш друг начин да влезеш в двореца, направи го на 49.

161

Късметлия си, че врагът ти само целеше да те докара до безсъзнание. Възстанови половината точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, изгубени в битката.

Премини на 69.



Внезапно вълна от страх те поглъща, когато нещо пропълзява по ръката ти

162

Започваш да се изкачваш в левия комин и спираш да си поемеш въздух. Горещата пара причинява болка на дробовете ти и всяко движение се превръща в огромна болка. Ръцете и краката ти са подути и наранени. Губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ, преди да продължиш катеренето.

Забиваш пръстите си в грапава пукнатина в стената на знойния комин и опитваш да се набереш нагоре. Внезапно те обзема вълна от страх – нещо лази по ръката ти. Смутил си гнездо на гнусни паяци.

Парни паяци: БОЙНО УМЕНИЕ 10, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Тези същества са имунизирани от Мозъчен взрив. Ако си загубил възможността да ползваш едната си ръка, не може да се биеш с тези хапещи гнусотии, неизбежно се подхлъзваш и падаш в тар-соркх. Избери число от Таблицата. То представлява броя на точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които губиш (0=10), докато се изкатерваш покрай гнездото на Парните паяци.

Внезапно вълна от страх те поглъща, когато нещо пропълзява по ръката ти.

Ако още си жив след покатерването покрай гнездото или си се бил с Парните паяци и си победил, отиди на 114.

163

Докато чакаш стражата да се върне, ставаш предмет на подигравка на другия побойник. Той описва с подробности всички ужасни мъчения, които те очакват, и е много разочарован, когато другият пазач се завръща с празни ръце.

– Закханът не иска нашият нортлендски приятел да пострада. Планирал е нещо специално за него тази вечер – изръмжава той.

Зли гримаси се появяват по лицата им, когато се обръщат, за да напуснат килията. Сега и двамата са с гръб към теб.

Ако имаш Кай Дисциплината Шесто чувство, обърни на 144.

Ако искаш да нападнеш пазачите, продължи на 174.

Ако искаш да останеш където си, премини на 18.

164

Водата става все по-гъста и вонята на канален газ става все по-противна и причиняваща гадене. Изведнъж въздухът става задръстен от хиляди малки мухи и всеки път, когато си поемаш дъх, усещаш гъстата каша от безформени тела в гърлото си. Черните насекоми образуват нещо като лепило около очите, устата и ноздрите и от острия му вкус ти се повдига. Губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Сякаш някой е чул молитвите ти, от мрака се появява желязна стълба. Закрепена е за тунелната стена и води до кръгла каменна шахта в тавана.

Ако искаш да се качиш по стълбата, обърни на 31.

Ако искаш да игнорираш стълбата и да продължиш по тунела, изпълнен с мухи, отиди на 139.

165

Стражът се хваща за раните и пада безжизнено на земята. Виждаш, че другият мъж се съвзема от удара ти и сграбчва вратата на килията в опит да се изправи на крака.

Ако искаш да го нападнеш, отиди на 78.

Ако предпочиташ да го надвиеш и заловиш жив, направи го на 199.

166

Разтриваш вцепенената си ръка в опит да й вдъхнеш малко живот, но е безполезно – мускулите са отпуснати и безсилни. Единствената ти утеха е, че това не е ръката, с която използваш оръжието си, но докато страдаш от тази болест, не можеш да носиш какъвто и да е щит. Извади 3 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ – изгубените точки може да се възстановят, ако успееш да спасиш ръката си.

Обръщаш внимание на околната среда, в опит да намериш начин да избягаш от кошмарния канал. Проходът пред теб завива и криволичи като огромна змия и противният въздух, идващ срещу теб, е горещ и влажен. Отърва се от преследвачите, но сега трябва да решиш проблема с ръката си.

Отиди на 55.

167

Преминаваш през вратата и бързаш към очакващата те хлад в стаята зад нея. Виждаш огромна теглителна щанга от тази й страна и инстинктивно я заключваш, за да забавиш всеки възможен преследвач. Стаята е празна, няколко дрехи висят на специално изработен железен стол. Съдейки по размера и материята, дрехите би трябвало да принадлежат на оръжейника.

Успяваш да чуеш ехтящи звуци, идващи от прохода на изток – шум от гладни стражи и характерното тракане на чинии.

Изкачваш се по широко стълбище и следваш мрежа от коридори, водещи на запад. Те са пълни с беседки, съдържащи мраморни скулптури и красиви гоблени, всички изобразяващи предишни закхани и отдавна забравени битки.

Ако имаш Кай Дисциплината Шесто чувство, премини на 105.

Ако не притежаваш това умение, отиди на 158.

168

С няколко скока, подобно на тигър, вече си сред стъписаните пазачи. Изстрелващият стрелички вдига тръбата, но с добре премерен ритник в челото прекратяваш действията му. Той се преобръща на 180 градуса, разбивайки главата си в стената с отвратителен глух звук. Тризъбец се стрелва към ребрата ти. Отстъпваш встрани и грабваш дръжката със свободната си ръка, след което нарушаваш баланса на пазача. Той залита напред и пада по лице на пода. Обръщаш се точно навреме, за да посрещнеш третия пазач – неговият тризъбец е готов да те прободе.

Страж в Преддверието:

БОЙНО УМЕНИЕ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 23

Ако спечелиш битката и тя трае 3 рунда или по-малко, отиди на 101.

Ако спечелиш битката и тя трае повече от 3 рунда, обърни на 46.

169

Тръгваш по широка улица, където търговци се борят за място за сергиите си под надвисналите балкони. Пазарът е претъпкан с хора. Всички носят черни колани в знак на почит към техния мъртъв закхан, но тук, за разлика от в

Баракийш, работата продължава както обикновено.

Преминаваш покрай щанд, закичен с черни пояси, всеки струващ 2 златни крони. Ако искаш да си купиш, плати цената на продавача и го отбележи в Дневника като Специален предмет (който носиш върху туниката си). Бързо се отдалечаваш от сергията и свиваш в тесен проход със заведения за хранене и малки таверни, където миризмата на храна се смесва с тази на изветряло вино, а въздухът е изпълнен с дърдорене и клюки. Вниманието ти е привлечено от съобщение, скоро залепено на стената на таверната. Кървавото заглавие гласи:

ЗАКХАНЪТ Е МЪРТЪВ – ДА ЖИВЕЕ ЗАКХАНЪТ!

Ако искаш да спреш и да прочетеш съобщението, направи го на 88.

Ако решиш да продължиш през прохода, отиди на 113.

170

Комбинираното умение на тези Кай Дисциплини ти позволява да се промъкнеш покрай стражите незабелязан. Докато възстановят нормалните си позиции, вече си направил безопасно проникването в градините на палата.

Отиди на 137.

171

Панелът в нишата се отмества настрани и разкрива таен, тъмен и много тесен проход. Чифт следи от стъпки ясно може да бъде забелязан върху покрития с прах под, водещ в мрака.

Ако искаш да влезеш в тъмния проход, отиди на 148.

Ако искаш да избегнеш прохода, като затвориш тайния панел и продължиш по коридора, премини на 158.

172

– Влез, странниko. Добре дошъл в моята скромна таверна – казва пълничката съдържателка на гостилницата. – Имаме изобилие от вино, храна и стаи под наем.

В този момент чуваш как хората на Маоук нахлуват на площада и хвърляш неспокоен поглед към отворената врата. Собственичката вижда, че си неспокоен, посочва към стълбището, водещо до избата, и казва с тих глас:

– Не се безпокой, и ние споделяме страха ти от новия закхан. Бързо, трябва да се скриеш.

Няма време за колебание. Хората на Маоук вече наближават таверната.

Отиди на 16.

173

Съдейки по посоката на бавното течение, изглежда десният канал води на север. Голямото течение на канални води и боклук от Бага-Дарууз се движи към брега, докато се появи при Чирас, село на северозапад от столицата. Там то прави живота на бедните местни рибари труден и неприятен (особено по време на летните месеци). Ако тръгнеш по северния канал, най-вероятно ще стигнеш до брега.

Левият канал води на юг, минавайки точно под сърцето на столицата. В лабиринта от тунели, свързващи се с Бага-Дарууз, би трябвало да успееш да намериш поне един изход към улиците отгоре.

Право напред, тунелът води на запад. От трите изглежда като най-малко вонящия и замърсен. По време на пътуването си спомняш, че Вонята ти разказа за Гранд Мадани – Голям водопровод, дълъг над четиридесет километра, докарващ чиста вода от река Да до града. Така жителите на Баракийш, за разлика от обитателите на други васагонски градове, се радват на щедро захранване с чиста вода. Западният канал ще те отведе до този воден източник.

Ако искаш да поемеш по северния канал, отиди на 145.

Ако искаш да поемеш по южния канал, отиди на 96.

Ако искаш да поемеш по западния канал, отиди на 13.

174

Хвърляш се напред и удряш по-високия от стражите, стоварвайки стиснатия си юмрук в задната част на врата му. Той изстенва и пада на колене, мечът му издрънчава на земята близо до краката ти.

Ако искаш да вдигнеш меча, отиди на 4.

Ако искаш да игнорираш меча и да атакуваш втория страж с голи ръце, премини на 91.

Трима шарназими се появяват от тъмния канал голи до кръста

175

Преди да откриеш подходящо място, за да се скриеш, трима шарназими се появяват на хоризонта.

– Оставете го на мен, глупаци! – изгърмява глас и войниците правят път на Маоук, който се появява от сенките. Вдигнал е високо в ръцете си стреличка. Произнася псувня и я запраща към гърдите ти.

Отиди на 25.

176

Вземат ти Раницата, Оръжията, Златните крони и всички Специални предмети (направи нужните промени в Дневника, но си отбележи загубените вещи някъде, в случай че по-късно ги откриеш). Ръцете ти са завързани зад гърба и си натикан с главата напред в чакащата карета.

– Обратно към двореца! – командва Маоук, качвайки се, и затръшва вратата. – Закханът очаква трофея си.

Бориш се да се освободиш от връвта, с която си вързан, но Маоук е бърз и вижда опасността. Сграбчва те за ръката и забожда шило в кожата ти. Докато сънят поглъща съзнанието ти, чуваш как злият му смях изчезва в тишината.

Отиди на 69.

177

Докато нанасяш смъртоносния си удар на куараза, трима шарназими се появяват от тъмния канал. Оставили са черните си роби и са голи до кръста. Мускулестите им гърди са декорирани с огромна, синя татуировка на нокти на орел. Докато се измъкват от водата, те фиксират със злобен поглед и изваждат от ножниците си своите остри като бръснач ятагани.

Трима шарназими се появяват от тъмния канал голи до кръста.

Ако искаш да атакуваш шарназимите, премини на 60.

Ако искаш да се измъкнеш от тях, изкачвайки тесните каменни стъпала, обърни на 43.

178

Вече си на половината път по стъпалата, когато пазачът осъзнава какво се каниш да направиш. Скача на крака и изважда меча си – вече не може да го избегнеш и трябва да се биеш с него до смърт.

Пазач на Оръжейната: БОЙНО УМЕНИЕ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 22

Ако спечелиш битката, може да претърсиш тялото му и да преминеш на 52.

Ако предпочиташ да игнорираш тялото и да влезеш в оръжейната, отиди на 140.

179

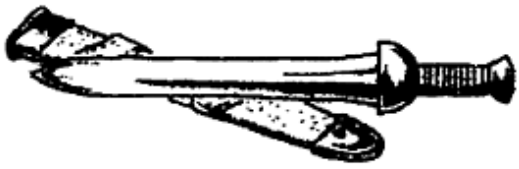
Всякакви странни и екзотични растения, масла, отвари и медикаменти са изпълнили прозорците на магазина и уханието на билки, носещо се над улицата, е опиняващо. В края на улицата има внезапно раздвижване. Тълпата изчезва в магазините, сякаш се изпарява във въздуха. Пред теб стои мъж, по лицето му е избила пот, тюркоазената му роба е разкъсана и цялата в петна. Това е Маоук – оцелял е в Бага-Дарууз.

– Ако не беше заради закхана, бих те убил тук на място! – изсъсква Маоук, а изражението му олицетворява омраза. – Но аз няма да си загубя главата заради страхлив сомерлундец.

Обидата му те вбесява, но успяваш да потушиш гнева си. Забелязваш, че не е сам – очи гледат от всеки прозорец.

Ако искаш да нападнеш Маоук, обърни на 197.

Ако искаш да се обърнеш и да избягаш по улицата, отиди на 92.



180

Докато врагът ти се сгромолясва в краката ти, забелязваш, че другият пазач се свестява от юмрука ти. Той изважда кама от ботуша си и замахва с ръка, за да я хвърли.

Ако притежаваш Кай Дисциплината Мозъчен взрив, отиди на 45.

Ако не притежаваш това умение, посочи число от Таблицата. Ако имаш Кай Дисциплината Шесто чувство или Ловуване, добави 3 към посоченото число.

Ако резултатът ти е 0–5, отиди на 120.

Ако резултатът ти е 6–12, премини на 193.

181

Преглеждаш всички чекмеджета и шкафове на работната маса и разбиваш ключалки, когато отказват да се отворят, само колкото да се разочароваш. Те не съдържат липсващата ти екипировка.

Всяка надежда за подписване на мирен договор с новия закхан се изпарява. Единствените ти грижи сега са да намериш екипировката си, да избягаш от Великия дворец и някак да се върнеш колкото може по-бързо в Сомерлунд. Издърпваш настрана решетъчна преграда и влизаш в малко преддверие. Тесни каменни стъпала водят към отворена врата на северната стена, до която се намира дървен сандък.

Ако искаш да изкачиш стъпалата и да влезеш през вратата, направи го на 14.

Ако искаш да проучиш дървения сандък, обърни на 97.

182

Попадаш в силно сводеста стая, с голяма врата, прикрепена с пирони за южната стена. На стойка, намираща се близо до нея, са поставени Копие и Дълъг меч. Може да вземеш и двете или нито едно от тях. На север, до красиво украсена арка във формата на подкова, се намира друг коридор, който извежда от стаята.

Ако искаш да преминеш през коридора, отиди на 132.

Ако искаш да подслушаш на вратата, премини на 115.

183

Главата на воина изведнъж се появява от дупката на канала. Замахва към краката ти, нанасяйки неприятна рана на прасеца ти. Губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. В ярост и болка вдигаш крака си и стъпкваш главата му с всичка сила. Той изкрещява и пада обратно в канала и чуваш силно, кънтящо цопване. Поставяш каменния капак на мястото му и домъкваш тежка бъчва отгоре му, преди да се запътиш към лабиринта от градски улици.

Всички надежди за подписване на мирен договор с новия закхан са се изпарили. Единствената ти грижа сега е как да се измъкнеш от Баракийш и някак да се върнеш у дома в Сомерлунд възможно най-бързо. Накрая достигаш до оживен пазарен площад. Погледът ти е привлечен от висяща над страничен вход на голяма сграда табела:

ПУБЛИЧНИ БАНИ НА БАРАКИЙШ

В момента ти се повдига от миризмата на дрехите ти. Не се колебаеш да отвориш вратата и да се промъкнеш вътре.

Отиди на 90.

184

Докато се взираш отвъд пристанището, забелязваш огромен, голям склад с бял купол близо до морския бряг. Платформа на горния етаж е надвиснала над търговски кораб, закотвен на кея. Върху нея има няколко глинени бъчви – огромни съдове за подправки, предназначени за пазара на Рагадорн. Съсредоточаваш вниманието си върху една от бъчвите и събираш всичките си Кай умения, за да я поместиш. Пот се стича по лицето ти от напрежение, но скоро чуваш далечен шум от счупване, потвърждаващ успеха ти. Бъчвата е паднала и се е разбила на палубата на кораба.

Отиди на 153.

185

Звуците от стъпки се усилват и изведнъж спират. Чуваш шепот и Маоук бавно се появява от сенките, а главорезите му го следват по петите.

– Хванат като вълк в капан... – кикоти се той, държейки стреличка в стегнатия си юмрук. Изрича псувня и я запраща към гърдите ти.

Обърни на 25.

186

Използвайки умението си на Кай да замаскираш сомерлундския си акцент, подвикваш на стража:

– Бързо! Имаме нужда от помощта ти – нортлендецът се измъква!

Веднага пазачът скача на крака и се втурва нагоре по стъпалата към вратата. Изчакваш да стигне последното стъпало, преди да атакуваш – ритник в коляното го праща да се търкаля обратно надолу към залата. Слизаш в нея и се приготвяш да нападнеш отново, в случай че стражът се свземе. В случая обаче предпазливостта ти е ненужна – той е мъртъв и вратът му се е счупил при падането.

Ако искаш да претърсиш тялото, отиди на 52.

Ако искаш да игнорираш тялото и направо да влезеш в оръжейната, обърни на 140.

187

Разпознаваш съществото – това е куараз, пълзящо влечуго. Куараз са обитатели на блатото Маакенмайър, стотици километри на запад във Васагония, но виреят във всяка гореща, влажна и зловонна среда и ти хрумва, че Бага-Дарууз е идеално място за развъждането на тези смъртоносни зверове. Куаразът се движи по тавана, захващайки се за камъните с дългите си извити нокти, овалните му очи се отварят все по-широко.

Куараз са много податливи към психическа атака. Използвайки Кай Дисциплината Близост с животни, го убеждаваш, че изобщо не си апетитен и скоро то губи интерес. Гледаш със смесица от страх и очарование как огромното влечуго изчезва в тунела. Изведнъж страшен вик се разнася в тъмнината – Маоук е загубил един от хората си. Тръпка минава по гръбнака ти, инстинктите ти подсказват да засилиш, докато имаш предимство.

Отиди на 17.

Огромният ковач вдига масивния си чук и се устремява напред

188

Таверната е препълнена с хора, които са седнали зад каменен тезгях, декориран с фрагменти от цветен мрамор. Огромни глинени чаши и ароматни храни са поставени върху тезгяха и сервиращи момичета са заети с обслужването на гладните посетители.

Ако носиш Черна лента, отиди на 172.

Ако не притежаваш Черна лента, премини на 72.

189

Куриерът изкрещява, докато пада, но е вече мъртъв, преди главата му да се удари в паважа. Губиш малко време, докато завлечеш тялото му в сенките. Надяваш широката му роба и слагаш качулката, скривайки твоите туника и лице. В джоба на робата откриваш пергамент – твоят пропуск за влизане във Великия дворец.

Конят на куриера е избягал, но появата ти пеша пред портата изглежда не буди подозрение. Стражите преглеждат пергамента с отегчено равнодушие и те оставят да минеш през вратата в дворцовите градини.

Отиди на 137.

190

Едва си направил дузина крачки, преди да те забележат. Огромният ковач вдига масивния си чук и с големи крачки тръгва напред, а от стиснатите му зъби прозвучава кръвожадно ръмжене. Приготвяш се да се защитиш, но за момент си зашеметен, когато виждаш, че чукът е част от дясната му ръка, всъщност един огромен стоманен юмрук.

Огромният ковач вдига масивния си чук и се устремява напред.

Ковачът надава боен вик и ти реагираш точно навреме. Чукът откъртва дебело парче камък от стената, на сантиметри от скалпа ти.

Ковач с чук–юмрук: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Извади 2 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ по време на битката заради ужасната горещина в ковачницата.

Ако спечелиш битката, обърни на 111.

191

Успяваш да запазиш баланс върху редовете от гребла и достигаш до перилото на кораба, където здрави ръце те сграбчват за наметалото и те издърпват на сигурно място. Гласът на Маоук гърми над водата.

– Предайте ми последния воин на Кай. Закханът го заповядва. Ще заплатите с живота си и този на семействата си, ако не се подчините!

Екипажът се споглежда с тъга и уплаха – знаят, че думите на Маоук не са празна заплаха. Не може да очакваш тези хора да жертват семействата си заради теб, така че трябва бързо да измислиш друг план.

Ако решиш да се предадеш на Маоук, отиди на 176.

Ако искаш да се гмурнеш през борда и да се опиташ да избягаш, направи го на 142.

192

Непоносимата горещина е съкрушителна. Три пъти без малко да се подхлъзнеш и да паднеш, но бързата ти реакция и природни инстинкти за оцеляване те спасяват от ужасния край в тар-соркх. Успяваш да се покатериш 20 стъпки в комина, но цената е висока. Твоите пръсти и колена са протрити и кървящи, а краката те болят от умора. Губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Отиди на 114.

193

Отскачаш настрани и камата профучава до теб, обирайки по-малко от сантиметър от гърлото ти. Стражът гледа невярващо с отворена уста. Сега е без оръжие.

Ако желаеш да го атакуваш, отиди на 78.

Ако искаш да го заловиш жив, премини на 199.

194

Ясът е вид боа – убива жертвата си, като се увива около нея и я стиска до смърт с мощното си тяло. Сънените ѝ очи сега са отворени и червените зеници са фиксирани втренчено в теб. Изведнъж осъзнаваш, че ясът се опитва

да те хипнотизира. Освен ако нямаш Дисциплината на Кай Мозъчен щит, намали своите БОЙНИ УМЕНИЯ с 3 точки по време на тази битка.

Яс: БОЙНИ УМЕНИЯ 14, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 28

Ако победиш, отиди на 35.

195

Изградено е огнище в центъра на голяма кръгла зала, приличащият на фуния комин стига до тавана. Жегата отдавна е станала нетърпима, но ти се чувстваш, сякаш си влязъл в нагорещена фурна.

Двама голи мъже, носещи само дрехи на слабините, работят на духалото и разпалват пещта. Пот се лее от телата им и от време на време спират, за да погълнат вода с черпаци от корито, поставено на каменния под. Ковач удря парче нажежено до червено желязо върху наковалня близо до пламъците. Той е масивен, огромните му мускулести рамене и мощни гърди са широки, колкото на другите двама взети заедно.

Двамата работещи на духалото спират работа и напускат залата – един излиза през вратата на северната стена, другият през тази на западната. Огромният мъж продължава да удря по наковалнята.

Ако искаш да последваш мъжа, излязъл през северната врата, отиди на 11.

Ако искаш да последваш мъжа, излязъл през западната врата, премини на 146.

Ако искаш да нападнеш ковача, удрящ по наковалнята, обърни на 190.

Ако искаш да напуснеш залата и да се върнеш обратно по коридора и да поемеш по другия проход, продължи на 30.

196

Забелязваш, че огромна маса е заела почти цялата стая – заета е с вино и месо и прясно изпечени питки хляб.

Ако искаш да хапнеш от апетитната храна, отиди на 61.

Ако искаш да напуснеш стаята през прозореца, премини на 109.

197

Маоук изважда ръка от робата си и в юмрука си стиска стреличка. Произнася ругатня и я запраща към гърдите ти. Изпъшкваш от ужас, когато стреличката те уцелва – прекалено си близо, за да избегнеш удара.

Отиди на 25.

198

Докато тялото на офицера се свлича безжизнено сред разбитата врата на килията, шарназимите се отдръпват и отстъпват крачка назад. Самият Маоук се появява на вратата със стреличка в ръка.

– Сега те пипнах! – изфучава той и я запраща към гърдите ти.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Кай Дисциплината Ловуване, добави 3 към посоченото число.

Ако резултатът ти е 0–6, отиди на 25.

Ако резултатът ти е 7–12, премини на 141.

199

Сграбчваш ужасения страж в здрава хватка и го заплашваш, че ще му счупиш врата, ако не отговори на въпросите ти. Той веднага обещава да ти разкаже всичко, което знае. Казва, че новият закхан се страхува, че си убиец, изпратен от враговете на запад. Твърди, че също сам мрази новия закхан. Казва, че е обикновен тъмничар и не знае повече.

Ако имаш Кай Дисциплината Шесто чувство, отиди на 39.

Ако не притежаваш това умение, премини на 9.

200

Върху издигната платформа, застлана с вълнест килим, седи васагонският император, закхан Кимах. Робата му е златна, но лишена от всякакви орнаменти. В ръцете му има кълбо от черен метал, а в очите ледена жестокост, от която те побиват тръпки. Закханът е човек с невероятно самообладание, но той бледнее пред събеседника си.

Пред него стои причината за ужаса ти. Шлем, черен

като смъртта, крие лицето, но зловонието от разлагане и отвратителният гробовен глас издават самоличността.

– Дай ми Самотния вълк!

Това е свирепият глас на смъртния ти враг – Мрачния властелин на Хелгедад. Когато закханът се изправя на крака, долавяш нотка на съмнение или може би на страх, преминаващ по жестокия му поглед, но той бързо успява да го замаскира.

– Ще ти бъде доведен на залез слънце в замяна на Кълбото на смъртта. Такава е уговорката.

– Имаш Кълбото – ехти студеният глас. – Дай ми Самотния вълк!

Закханът крие добре страха си, но времето не е на негова страна. Играта на блъфиране, която играе, е смъртоносна. Фактът обаче, че все още не е разкрит, е доказателство за силната му воля, тъй като усещаш, че Мрачния властелин постоянно дращи и изучава ума му.

– Ще получиш твоя нортлендец, властелин Хаакон – гласът му е рязък и ядосан, – когато ми кажеш защо слугите ти оскверняват Гробницата на Мейджан. Твърдиш, че нямаш нужда от злато и скъпоценни камъни. Защо тогава плячкосваш гробовете на предците ни?

Смъртоносна тишина изпълва залата. Само неестественото свистене от дишането на Мрачния властелин нарушава тишината.

– Тази земя, това нищожно петънце от пясък, приютява два малки бодила, които драскат кожата ни. Стремим се да ги унищожим – завинаги. Младият Кай, Самотния вълк, е бодилът, който ни лишава от Сомерлунд. Гробницата на Мейджан крие другия, който ни застрашава – проклетата *Книга на Магнакай*.

Сърцето ти забива силно, когато думите проехтяват в главата ти. *Книгата на Магнакай*! Изведнъж причината, поради която си бил примамен в този капан, става ясна, а зловещата истина е разкрита.

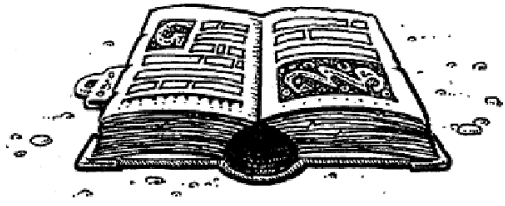
Книгата на Магнакай е една от най-старите легенди на Сомерлунд. С мъдростта на Магнакай, Слънчевия орел, първият Велик майстор на Кай внедрява дисциплините сред воините от Дома на Улнар, кръвната линия на твоя крал, които пазели страната ти от унищожителните ръце

на Мрачните властелини. Тя била изгубена преди стотици години, но мъдростта ѝ е пазена жива и предавана на поколения сомерлундски воини, за да могат да споделят силата и да се съпротивляват на вечните си врагове, Мрачните властелини от Хелгедад.

Ако успеят да открият книгата, тайните ще бъдат загубени завинаги, а когато ти умреш – Кай ще изчезне. Ако обаче пръв я откриеш и отблъснеш Мрачните властелини, цялата мъдрост на Магнакай ще бъде разкрита пред теб. Чрез нея ще станеш силен, достатъчно силен, за да достигнеш до върховното постижение за сомерлундски воин – да станеш Кай Велик майстор.

Обаче рискът и славата от мисията, която те очаква, те разсейват от по-пряката опасност. За да разбереш каква е тя и за да започнеш мисията за *Книгата на Магнакай*, започни Втора част на *Сянка върху пясъка*.

Започни приключението си на 201.



Част II

201

Изведнъж забелязваш двама воини да лазят в твоя посока в проход вдясно от теб. Те са облечени в кехлибареночерни брони и алени роби и техните противни маски на смъртта ги идентифицират като дракkарими. Това са хора, но зли такива, точно като Мрачните властелини, на които служат.

Един от тях държи акатаз с остри като бръснач зъби, пълзящоподобно военно куче, вързано на каишка. Дракарът изсъсква и акатазът скача право към гърлото ти.

Ако искаш да се биеш със съществото, отиди на 273.

Ако искаш да се опиташ да избегнеш атаката и да избягаш, премини на 285.

202

Минаваш под арка, където две месингови островърхи кули проблясват като злато и влизаш в пазара, претъпкан с търговци. Екзотични килими, ярко оцветени предмети и всякакви храни са купувани, продавани и пазарени. На северната част на пазара се провеждат търгове за доугги. Добре гледаните шумни пустинни зверове са изкарвани на показ пред наддаващите около заграден подиум, намиращ се до конюшните им. Веднага след тях улицата изчезва в Квартала на тъкачите на килими на Икареш.

Ако искаш да разгледаш конюшните, премини на 309.

Ако искаш да питаш някой от търговците дали знае къде живее Типаса, отиди на 248.

Ако искаш да напуснеш пазара, продължи по съседната улица, на 386.

203

Появява се отвратителна и киселинна миризма, когато голям съсирек от зелена кръв изтича от червената роба на вордак. Създанието крещи и се олюлява, изчезвайки от поглед, обезобразеното му тяло полита надолу.

Прибираш оръжието си в ножницата, грабваш юздите

и се опитваш да възстановиш контрола над раненото животно. Убил си вордак, но битката все още не е спечелена. Итикарът губи много кръв, поради което може да изпадне в безсъзнание всеки момент и да те хвърли като камък в твърдото езеро Инрахим. Изведнъж виждаш нещо в далечината – нещо, което възобновява вярата ти в чудеса.

Обърни на 221.

204

Усещаш, че камъкът изличава истинско зло. Ако само можеше да обърнеш силата на камъка срещу Мрачния властелин, той ще погълне силата му и ще го накара да изчезне от това измерение. Въпреки че камъкът не може да убие Хаакон, поне може да го пропъди на място, където повече не може да ти навреди.

Ако искаш да се опиташ да вземеш камъка и да го обърнеш срещу врага си, направи го на 268.

Ако искаш да игнорираш камъка и да атакуваш Мрачния властелин с твоето собствено оръжие, премини на 390.

205

Единственото, което чуваш над вятъра, профучаващ покрай лицето ти, са радостните ревове на драккаримите. Те гледат как летиш към сигурната си смърт.

Посочи число от Таблицата.

Ако числото е 0–4, обърни на 234.

Ако числото е 5–9, премини на 293.

206

При първото ти почукване не отваря никой. Тъкмо се каниш да го направиш повторно, когато вратата се отваря няколко сантиметра и зачервените очи на старица се подават от тъмнината.

– Банедон! – извиква тя. – Слава на боговете, че си ти.

Въвежда ви и двамата вътре и заключва вратата. Къщата е оскъдно обзаведена, а малкото неща там са или повредени, или счупени.

– Те го отведоха, Банедон, отведоха съпруга ми – хората

със смърт на лицата. Преди десет дни. Дойдоха като сенки в нощта.

Строполява се, а крехкото й тяло се тресе от ридания. Банедон дава всичко от себе си, за да я утеши и усещаш, че той също скърби. Драккаримите са отвели Типаса, в това няма и съмнение. Вече трябва да са го накарали да разкаже всичко, което знае за Гробницата на Мейджан.

– Ще го намерим, обещавам! – казва Банедон, докато изтрива сълзите от лицето на старата жена. – Но трябва да се опиташ да ни помогнеш, ако е възможно. Типаса винаги водеше дневник за пътуванията си, имаш ли го все още?

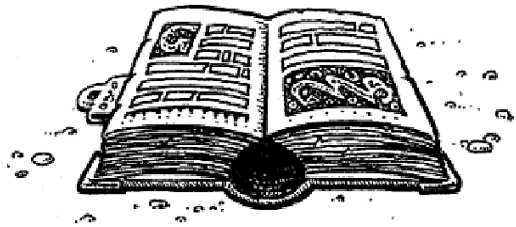
Искрица надежда проблясва в очите й.

– Да, той е тук. Каза ми да го скрия, когато злите хора дойдат за него.

Коленичи пред празно огнище и отмества подвижна тухла от комина – подвързана с кожа книга пада от скривалището в ръцете й. Дава я на Банедон, който разлиства пожълтелите страници, а лицето му изглежда замислено. Забелязваш, че книгата е пълна със загадъчни символи, номера и пиктограми.

– Нарисувани са по нощните звезди – казва Банедон, местейки пръст по астрономическите рисунки. – Те крият тайната, знам, но без моите звездни карти не може да се надяваме да открием гробницата. Трябва да се върнем при Небесния ездач в ранни зори. Там ще мога да разгадая нещо от книгата.

Отиди на 331.



207

Не намираш нищо интересно: 8 златни крони и месингова свирка на верижка върху вратата на пазача. Може да ги вземеш, ако пожелаеш, но запомни да ги отбележиш в Дневника (месинговата свирка като Специален предмет, носен на верижка върху врата). Изведнъж шум те предупреждава за нежелана компания – дракkаримите бързат по керемидената пътека, водеща до кафезите. Без нито момент на колебание се обръщаш и изтичваш в ограждението на итикара.

Обърни на 224.

208

– В името на боговете! – крещи Банедон. – Болен от ваксела!

Лицето на стареца е маска от зелени гниещи рани. Зениците на очите му са жълти, а напуканите му сиви устни висят като парцали. Банедон хваща ръката ти и те отдръпва от нещастния човек.

– Той има ваксела, Самотен вълк, ужасна болест, която поразява кожата. Силно заразна е – животите ни са в опасност.

Ако притежаваш билката Оеде, може да я дадеш на бедния болен от ваксела, като обърнеш на 321.

Ако нямаш от билката или не искаш да я дадеш на мъжа, може да напуснеш пещерата с Банедон, като преминеш на 270.

209

Достигаш мястото за кацане навреме, за да видиш три драккарими, които влизат в кулата. Маниакален смях ехти от отвратителните им посмъртни маски, когато формират линия и се запътват дебнешком към теб.

Още от злия им вид изпълват моста, някои носят арбалети. Решаваш, че ще е самоубийствено да атакуваш драккаримите и се затичваш бързо нагоре по стъпалата, за да се измъкнеш от тях.

Обърни на 322.

210

Хвърляш се настрани, твоето Кай умение те спасява от брадвата, летяща към платформата. Изведнъж отеква оглушителен взрив и драккарът е отметнат назад, предната част на бронята му е разкъсана от изстрела на джуджето. Той надава дълъг, агонизиращ предсмъртен рев, докато изчезва от поглед, падайки в мрака, обграждащ набиращия скорост летящ кораб.

Като в отговор на изстрела, заплашителен гръм отеква около затъмненото поле на Баракийш. Сякаш самият град проклина твоето бягство.

Банедон застава до теб, лицето му е изпълнено със загриженост. Когато ти предлага треперещата си ръка в помощ да се изправиш на крака, забелязваш, че импровизираната превръзка около раната му е напоена с кръв. Той е блед и слаб и е близо до колапс.

Ако имаш Кай Дисциплината Лекуване, отиди на 377.

Ако не притежаваш това умение, премини на 339.

211

Въпреки опасенията си, зеленото лимоново вино има превъзходен вкус. Мека топлина се излъчва от стомаха ти, изпълвайки те с приятно усещане за здраве. Възстанови 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Мъжът следи с удовлетворение реакцията ти от виното и ти предлага да ти продаде бутилка за 5 Златни крони. Ако искаш да купиш бутилка с коуршах, плати му 5 Златни крони и направи необходимите

промени в Дневника (в шишето има достатъчно вино, което може да ти възстанови 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ).

Ако искаш да го разпиташ за Типаса Пътешественика, обърни на 318.

Ако искаш да си тръгнеш от дома му и да продължиш пътя си към Икареш, продължи на 272.

212

Мимолетни сенки се движат сред гъсто разположените дървета – драккаримите се опитват да те обградят. Изведнъж червена форма се появява внезапно от зеленината и над главата ти проблясва боздуган. Превърташ се със сетни усилия, зашеметен от силата. Вордакът се изсмива гръмогласно със злобен смях и скача към теб, боздуганът му е вдигнат и готов да разбие черепа ти.

Ако притежаваш Сомерсверд, обърни на 349.

Ако не притежаваш този Специален предмет, премини на 355.

213

Драккарът пада на колене и издава ужасен стържещ звук, докато напразно се опитва да отвори разбитата си посмъртна маска. Ударите ти са разбили шлема му и деформираният метал е счупил черепа му. Замахваш с крак и го изритваш от мачтата, запращайки го към езерото Инрахим, за да се присъедини към джуджето, което уби. Но то не е нито мъртво, нито на стотици метри надолу. Виси на единия си крак в безсъзнание, оплетено в мрежата под мачтата. Сграбчваш го за крака и го изтегляш в безопасност, преди да продължиш с боя.

Платформата изглежда празна – никакви глави не се подават над бронирания парапет, но усещаш, че нещо не

е наред. Инстинктивно скачаш от мачтата към главния корпус, а оръжието ти е готово за действие.

Отиди на 361.

214

Съсредоточаваш вниманието си върху намираща се наблизо права лопата, карайки дръжката ѝ да се удари в ръчната количка, в която е поставена. Отнема само няколко секунди и бдителният драккарим напуска поста си, за да проучи откъде идва шумът. Преди да се е върнал, ти вече си в Гробницата на Мейджан.

Обърни на 395.

215

В дъното на стълбището, дървена врата, подкована с желязо, блокира входа към ароматната градина. Обезумяло въртиш дръжката, но не се отваря – вратата е заключена. Тогава няколко дворцови пазачи се появяват на моста отгоре, виждат те и свалят от раменете си техните тежки арбалети.

Ако притежаваш Меден ключ, обърни на 246.

Ако не притежаваш този предмет, може да се опиташ да се изкатериш над вратата, преминавайки на 301.

Друга възможност е да се затичаш обратно нагоре по стъпалата и да се опиташ да атакуваш стражите, преди да са успели да заредят арбалетите си, като обърнеш на 375.

216

Скоро достигаш до площада, където навалица от хора се е събрала при руините на фонтана. Те слушат безумната реч на човек, облечен в червено от глава до пети – всеки един в тълпата носи лента в същия цвят, покриваща долната част на лицето.

– Това са Аду-кау – „забулените“ – казва нервно Банедон. – Изглежда, че подготвят вендета на техните стари врагове, хората на Тефа.

Следваш Банедон до заслона на дърво тоа, където ще се набивате по-малко на очи. Говорителят осъжда Тефарим за нетърпимо високите такси за безопасно преминаване

Думите му започват да нажежават тълпата до връхна точка

през техния град и за използването на главния път към Кара Кала. Думите му започват да нажежават тълпата до връхна точка.

Изведнъж посочва към мястото, където стоите, и изкрещява:

– Шпиони на Тефарим!

Думите му започват да нажежават тълпата до връхна точка.

Ако искаш да се опиташ да вразумиш тълпата от крещящите фанатици, тичащи към вас с извадени мечове, направи го на 284.

Ако искаш да последваш примера на Банедон и избягаш, спасявайки живота си, премини на 340.

217

Итикарът те фиксира със студен, черен поглед, но усещаш, че вече не е враждебен. Когато се настаняваш на широкото му седло, зърваш драккаримите, нахлуващи по подвижното мостче. Накланяйки се напред, откачваш въжето от пръстена на седлото и грабваш дебелите кожени юзди.

Обърни на 343.

218

Джуджетата продължават с угощението си, правейки пауза само за да запалят големите си лули. През дима със син оттенък, който е изпълнил каютата с нисък таван, забелязваш, че всички са вперили нервни погледи в теб, сякаш ще избухнеш всеки момент.

След като минават пет минути, Нолрим вдига халбата си и вдига тост:

– За Самотния вълк – човек сред джуджета!

Джуджетата се кикотят шумно на ироничния му тост и вдигат чаши, за да приветстват твоя кураж и сила на духа. Бор-бирата развързва езиците им и вече са готови да ти разкажат за предишните си подвизи.

Премини на 291.

219

Действаш изцяло инстинктивно. Хвърляш се на пода и се превърташ – синият пламък профучава покрай главата ти и се взривява в стената на залата, оставяйки дупка дълбока няколко метра в твърдата като стомана скала. Скачаш на крака и се скриваш зад масивна колона, когато

отвратителният смях на Мрачния властелин Хаакон екна из изпълненото с прах помещение. Когато се усилва още повече, умът ти е завладян от агонизираща болка.

Ако имаш Кай Дисциплината Мозъчен щит, обърни на 253.

Ако не притежаваш тази Кай Дисциплина, премини на 369.

220

Твоето Кай усещане за Проследяване ти разкрива, че пътят води към ботаническата градина на закхана, неговата катедрала от дървета. Стълбите към портала водят към лична стая в горния дворец, но все още не може да определиш какво има в нея.

Ако искаш да последваш пътя, направи го на 391.

Ако искаш да се изкачиш по стълбите към портала, премини на 352.

221

Летателен кораб се показва от купестите облаци на хоризонта. Малък съд е, не по-голям от речна лодка Унорам, с две триъгълни платна, носещи се от двете страни на извития нос. В падащия здрач може да видиш дълъг вимпел, развяващ се от мачтата. Глухо бръмчене достига до ушите ти. В началото не можеш да повярваш – това, което виждаш, трябва да е трик на светлината или някаква пъклена илюзия на Мрачните властелини. Когато обаче корабът се приближава още, сетивата ти казват, че е съвсем истински.

Ако някога ти е даден Медальон на Кристалната звезда, отиди на 336.

Ако нямаш този Специален предмет, премини на 275.

222

Трябва да действаш бързо, за да не бъдеш разкрит, понеже съществото в червено е Вордак – едно от могъщите немъртви, които служат на Мрачните властелини.

Посочи число от Таблицата.

Ако посоченото число е 0–2, обърни на 378.

Ако числото е 3–9, отиди на 262.

223

Изведнъж болката отминава, но яростната атака едва сега започва. Мъгла, черна като смъртта, излиза от устата на Хаакон. Тя пропълзява по протегнатата му ръка и се настанява като облак върху обърнатата му нагоре

Смъртоносен потоп от ужас се стрелва от ръката му

длан. Движещи се бързо сенки добиват форми – образуват се крила и пипала. Проклятие на мрачния език разтърсва цялата зала, докато смъртоносен потоп от ужас се стрелва от ръката му.

Смъртоносен потоп от ужас се стрелва от ръката му.

Подземно изчадие: БОЙНО УМЕНИЕ 24, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 40

Ако спечелиш битката, премини на 353.

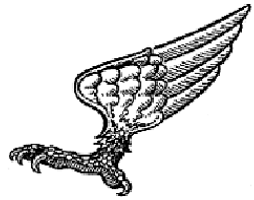
224

Голямата черна птица разпервa масивните си крила и изграчва дрезгаво в куполовидния кафез. Две черни очи, свирепи и студени, те фиксират със смъртоносен поглед, когато се качваш на седлото.

Грабваш лъка на седлото, изправяш се, но изведнъж следват мълнии от остри като бръснач нокти. Инстинктивно предпазваш лицето си, когато искра от оранжева слънчева светлина проблясва върху извития клюн и той разсича въздуха само на сантиметри от главата ти.

Ако имаш Кай Дисциплината Близост с животните, отиди на 308.

Ако притежаваш Медальон от оникс, обърни на 319.



Ако нямаш нито едно от двете, посочи число от Таблицата. Ако си достигнал Кай ранг Кандидат или по-висок, добави 2 към числото.

Ако сборът ти е 8–11, премини на 287.

Ако сборът ти е 4–7, отиди на 240.

Ако сборът ти е 1–3, обърни на 370.

Ако сборът ти е 0, продължи на 257.

225

Мъжът е нисък на ръст, но с широки рамене и добре сложен. Това е често срещано сред жилавите планинци на Васагония. Издърпва корковата тапа на бутилка на зелено лимоново вино и налива обилно в три глинени съда.

– Коуршах! – възкликва той и пресушава виното на един път.

Ако искаш да последваш примера му и да изпиеш странното вино, обърни на 211.

Ако не искаш да пиеш от виното, го попитай къде може да бъде намерен Типаса, на 318.

226

Ти си първият, който се възстановява от изненадващия сблъсък.

Ако искаш да атакуваш стражите, обърни на 334 (игнорирай всички рани, които може да получиш през първите 2 рунда на битката).

Ако не искаш да се биеш с тях, може да се измъкнеш, преди да имат възможността да те ударят, като се затичаш нагоре по стълбите. Премини на 209.

227

Когато приближаваш входа на сенчестата алея, чуваш женски глас, молещ се в тъмното:

– Милостиня за бедна вдовица, млади господа?

Прегракнала, старата жена се появява, накуцвайки, на светло чертите ѝ са груби, а лицето измъчено и изпито.

Ако искаш да спреш и да я разпиташ, обърни на 265.

Ако искаш да я игнорираш и да продължиш по пътя си, направи го на 388.

228

Желаейки да създадеш дистанция между теб и безмилостния си враг, се втурваш с главата напред през гъстите дървета и корени, докато не се натъкваш на малка, куполообразна дървена колиба, полускрита от голяма асма. Надничайки през гъстите листа, виждаш, че лозата стига нагоре до алея от ковано желязо, която свършва при

каменна врата.

Ако искаш да се изкатериш нагоре по асмата до алеята и да се измъкнеш през отворената каменна врата, отиди на 352.

Ако искаш да потърсиш друг изход от разсадника, премини на 332.

229

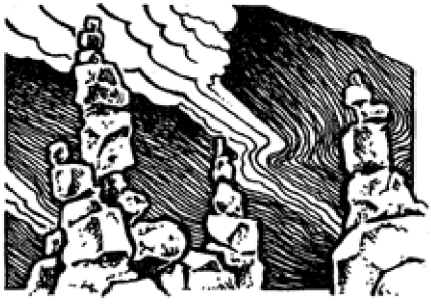
Когато корабът се появява в светлината, ужасен звук изпълва въздуха – какафония от пищящи краани се разнася от повърхността на скалата. Те са чакали търпеливо Небесния ездач да се появи, преди да атакуват от засада и със сигурност са чакали там още преди изгрев. Черният кристален куб им е позволил да проследят пътя ви на бягство през планините Дахир и им сигнализира ясно, като фар в нощта.

Усещаш, че кубът е провалил плановете ви и го измъкваш от джоба си, преди да захвърлиш прокълнатия предмет надалеч, той експлодира в ръката ти.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Кай Дисциплината Шесто чувство, добави 3 към числото.

Ако резултатът ти е 0– 6, отиди на 385.

Ако резултатът ти е 7–12, обърни на 251.



230

Следва друг изгарящ взрив, който удря основата на огромна колона, зад която си потърсил прикритие – той разпилява мигновено камъните. Тялото ти е разкъсано на парчета, когато колоната експлодира на милиони парчета.

Малкото останало от теб е погребано под тонове падащи пясъци и камъни.

Животът ти и надеждата за Сомерлунд приключват тук.

231

Драккаримът се втурва в стаята на пазачите, ревящ като мамут от Калте и раздиращ лудо въздуха с жестоките черни мечове. Предводителят напредва към теб, смолисточерната му буйна коса се развява от отворената задна част на шлема му, мечът му е държан ниско, жаден да те изкорми. Отстъпваш настрана и насочваш оръжието си към гърдите му. Черният метал се деформира, счупвайки ребрата му и го убива на място, но преди да е паднал на земята, още двама драккарими са се появили срещу теб. Не може да избегнеш битката и трябва да се биеш до смърт.

Драккарим: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 34

Ако спечелиш битката, обърни на 290.

232

Опитваш се да отстъпиш настрани, докато смъртоносното острие свисти към теб, но в мрака не може да си сигурен за посоката, от която идва. Уцелен си в гърдите, ударът изкарва въздуха от дробовете ти. Проблясват светлини пред очите ти, а експлозия прозвучава в ушите ти. Падаш на колене и усещане за слабост се разнася по гърдите ти. През воал от въртяща се мъгла виждаш как драккаримът полита назад, нагръдникът му е разкъсан от изстрел на някое джудже. Появява се Банедон, лицето му е мъртвешки сиво. Устните му се движат, но не можеш да чуеш какво казва. Образи от Сомерлунд изплуват в съзнанието ти, след което бавно избледняват, когато те поглъща забвение.

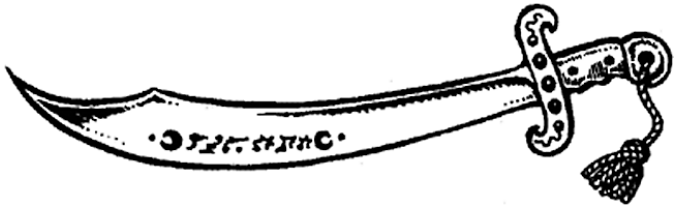
Животът ти и последната надежда за Сомерлунд приключват тук.

233

Държейки призмата в средата на лъча, отклоняваш светлината към дупката на пода. Чуваш звука от стъргане

върху камък, докато вратата бавно се отваря, за да разкрие огромна зала. Тя е слабо осветена, но в праха, покриващ мраморния под, виждаш отпечатъци от стъпки, които са прекалено много, за да бъдат преброени. Когато влизаш, изведнъж на погледа ти попада трон от груб камък, намиращ се срещу стената от далечната страна на залата. Зад теб вратата се затваря с неконтролируема скорост.

Премини на 289.



234

В пълна зашеметеност се прекатурваш и завърташ, без изобщо да можеш да разбереш дали падаш с главата или краката надолу. Топлият вятър разкъсва лицето ти, принуждавайки клепачите и устата ти да стоят отворени. Едва дишаш. Крещиш от ужас, докато не падаш в клоните на дърво тоа, в следващия момент се озоваваш във вода. Бързо изплуваш на повърхността и инстинктивно започваш да загребваш с крака.

Нямаш идея в каква посока плуваш, но след три загребвания се озоваваш в единия край на този дълбок, изваян басейн с чиста вода. Все още треперещ от шока на удара, изпълзяваш на мъхестия бряг. Като по чудо са ти се разминали наранявания, но твоето изпитание далеч не е свършило. Драккаримите и дворцовата стража са наблюдавали падането ти и в този момент тичат надолу от кулата и моста към градините.

Пред теб, зад редица от дървета рояк от стъпки се изкачва към малък портал в стената на горната част на двореца. Вдясно от теб, покрит с листа тунел се губи сред дървета и храсти.

Ако имаш Кай Дисциплината Проследяване, продължи на 220.

Ако искаш да се изкачиш по стъпалата към малкия портал, отиди на 352.

Ако искаш да последваш лъкатушещия път, премини на 391.

235

Редове сталактити висят от покрива на пещерата, като зъбите на някое невиждано чудовище и кипенето на далечен гейзер ехти зловещо из непознатите дълбини.

Започваш да изследваш и достигаш до място, където естествен мост от скали се издига над водните пари, червени като руда. Зад моста се е свила жалка фигура, чието тяло е изгърбено и измършавяло. Дрипаво одеяло покрива лицето му, а в изсушените си ръце е стиснало здраво недодялано направена въдица. Малък улов от лавараци лежи струпан, щипките им мърдат, докато бавно умират. Когато се приближаваш, фигурата надига лице и се взира в теб. Това е човек, но гледката на лицето му те шокира изцяло.

Ако притежаваш Кай Дисциплината Лекуване, обърни на 344.

Ако не притежаваш тази Кай Дисциплина, отиди на 208.

236

Твоите скорост и потайност те носят над подвижното мостче незабележимо. Атаката ти е тиха и смъртоносна.

Ако искаш да претърсиш тялото на пазача, направи го на 207.

Ако решиш да игнорираш тялото, побързай към обора с итикари и обърни на 224.

237

Джалата изкушава само с аромата си и след мъчителния преход през хълмовете е добре дошло облекчение за пресъхналото ти гърло. Възстанови 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

– Знаеш ли къде бихме могли да открием човек на име Типаса Пътешественика? – пита Банедон, успешно прикриващ нортлендския си акцент с неговото вещо владеене на диалекта Икареши.

– Съжалявам, приятелю, но никога не съм чувал за него – отговаря един от мъжете.– Ще постъпиш добре – намесва се другият, – ако попиташ вдовицата Соушила. Малко са нещата в Икареш, за които тя не знае.

– Къде може да бъде намерена? – питаш ти.

– В таверната ѝ, разбира се – отговарят едновременно. – Пресечи Площада на орела и ще я намериш по пътя за пазара Доугга.

Благодарите на икарешите и напускате гостилницата. Връщате се на площада и тръгвате към пазара Доугга в търсене на вдовицата Соушила.

Обърни на 376.

238

Измъкваш се от битката и се затичваш по отсрещния пасаж, но врагът тръгва след теб и звукът от обковани с желязо ботуши кънти в ушите ти. Спускаш се по стълбище, през сребърна арка и голям балкон, издигащ се над долния дворец.

Зърваш силуета на Мрачния властелин Хаакон в залата отдолу, юмрукът му с шипове е вдигнат. От нищото се появява драккар и се нахвърля върху теб, мечът му е вдигнат високо над черепоподобния му шлем. Чува се оглушително трошене и мълния от сини светкавици се стрелва от камък в ръката му и се понася към теб. Драккарът нанася удар и ранява ръката ти (губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ), но е застанал на пътя на мълнията. В експлозия от светлина драккарът изчезва – остава само пепел и миризма на изгнило от обгорената му плът. В края на балкона виждаш друга арка и стълбище.

Ако искаш да се измъкнеш през арката, обърни на 381.

Ако искаш да се измъкнеш по стъпалата, премини на 317.

239

Ако искаш да влезеш в гробницата, трябва или да разсееш драккаримската стража, или да я накараш да замълчи.

Ако притежаваш малко Гробищна трева, обърни на 260 (може да използваш Гробищната трева само ако не е под формата на концентрирана отвара).

Ако нямаш този предмет, ще трябва да се промъкнеш и да ги обезвредиш колкото се може по-бързо и безшумно. Посочи число от Таблицата. Ако притежаваш Кай Дисциплините Ловуване, Проследяване и Маскировка, добави 2 към него. Ако си достигнал Кай ранга Пазител или по-висок, добави още 3 към числото.

Ако крайната сума е 0–4, премини на 324.
Ако е 5 или повече, отиди на 303.

240

Итикарите са диви и злобни създания. Може да отнеме на ездач няколко години да опитоми и тренира такъв, но веднъж обучени, огромните черни птици са пламенно лоялни. Когато приближаваш, итикарът усеща, че ти не си неговият господар и яростно те атакува със смъртоносните си клюн и нокти.

Итикар: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Проведи нормално битката, но удвои всички точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които загубиш от огромната птица. Когато неговият резултат падне до 0 или повече, ще си я сломил достатъчно, за да може да се качиш на седлото и да поемеш контрола. Всички точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които загубиш по време на битката, се броят за рани и трябва да бъдат изваден от сегашните ти точки.

Ако успееш да намалиш точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на итикара до 0 или по-малко, обърни на 217.

241

Веднъж вън от пещерата, двамата с Банедон не губите повече време по пътя към Икареш. Когато приближаваш покрайнините на града, минавате покрай малка кръгла колиба, където коза яде от ясла близо до вратата. Появява се мъж от притъмнената врата и те приветства с добре дошъл – докосва челото си в знак на приятелство и те кани да влезеш в скромния му дом.

Ако имаш Кай Дисциплината Шесто чувство, отиди на 365.

Ако искаш да приемеш поканата му, премини на 225.

Ако решиш да я отклониш и продължиш пътя си към Икареш, отгърни на 272.

242

Разпознаваш създанието, облечено в червено – това е вордак, слуга на Мрачните властелини, един от могъщите не-мъртви. Те притежават голяма психична мощ и усещаш как започва да те изследва със своята Мозъчна сила. Знаеш, че за да избегнеш тази зла войска, няма да е достатъчно само да се скриеш, но също да предпазиш и съзнанието си.

Посочи число от Таблицата. Ако притежаваш Кай Дисциплината Маскировка, добави 2 към посоченото число. Ако имаш Кай Дисциплината Мозъчен щит, добави още 3.

Ако резултатът ти е 0–6, обърни на 262.

Ако е над 7, премини на 378.

243

Смъртоносният ти удар запраща дракkара над бронирания парапет. Той изчезва от поглед и пада към долината, намираща се хиляди метри надолу.

Обърни на 306.

244

Ясно виждаш главния път, свързващ Чула със столицата. Той пресича пустото солено поле на езерото Инрахим чрез издигната пешеходна пътека, тридесет метра висока, и е полезен отличителен знак, който може да следваш. Малки каменни къщи с покриви от отъпкана пръст са струпани около главния път, а броят им се увеличава с приближаването към града.

На 5 километра си от Чула, когато забелязваш черен облак, носещ се на няколкостотин стъпки над едно от малките села. Това е облак от краани – целта им е да ти пресекат пътя.

Изведнъж итикарът изпищява от болка и няколко пера се отделят от крилото му. Краан се е приближил отзад, на по-малко от сто метра дистанция. Дракkаримът-ездач държи празен бронзов арбалет и изважда черния си меч. Стрелата минава през крилото на твоята птица и се приготвя да те нападне, след като итикарът губи височина и скорост.

Дракkарим, яздещ краан:

БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 28

Краанът и неговият ездач те връхлитат отзад. Ще

може да се биеш само един рунд, преди да преминат покрай теб, заради набраната си инерция по време на атаката.

Ако изгубиш повече точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ от съперника по време на този боен рунд, премини на 347.

Ако врагът изгуби повече точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ от теб, отиди на 327.

Ако и двамата изгубите еднакви точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, продължи на 271.

245

Свалям Синия си триъгълен камък от врата и го поставям във вдлъбнатината на стената. Пасва перфектно. Чувам звука от камък, стържещ друг камък, и вратата бавно се отваря, за да разкрие зала. Осветена е слабо, но виждам, че дебелият прах на мрамора е покрит с безброй отпечатъци от стъпки. Когато влизам, забелязвам трон от груб камък, намиращ се срещу далечната стена на помещението.

Зад теб каменната врата се затваря с неконтролируема скорост.

Обърни на 289.

246

Използвам Медния ключ, отключвам вратата и се втурвам в градината. Само миг по-късно тежката врата се затваря и чувам звука на стрели, изстреляни с арбалет, да рикошират в желязото, с което е подсилена.

Заградената градина е пълна с всякакви екзотични храсти и дървета, които са насъбрани около басейн със скулптура, пълен с дълбока синя вода. Гледката е хубава, но не посмявам да спра и да й се наслади. Драккаримите и дворцовите стражи знаят къде си и ти трябва да продължиш да се движиш, ако искаш да им се изплъзнеш.

Зад колонада от дървета, повдигнати стъпала водят до малък портал в стената на горния палат. Вдясно от теб, обрасъл тунел продължава надълбоко сред храсталаците и дърветата.

Ако притежаваш Кай Дисциплината Проследяване, премини на 220.

Ако решиш да се изкачиш по стълбите към малкия портал, отиди на 352.

Ако предпочиташ да последваш лъкатушещия път, обърни на 391.

247

Пътуването през Коос е секващо дъха. Небесния ездач се носи между скалистите кули, извисяващи се над долината с фантастична и неземна величественост. Далеч надолу нагорещена вода бълбука от цепнатините в оранжевата земя и потоци от свистяща лава дълбаят кръгли канали, които сияят като ровове с течен огън. Гледаш небето, но там няма следи от врага.

– Икареш – казва замислено Банедон, – леговището на орела. Там ще открием Типаса Пътешественика. Това е неговото рождено място и дом на семейството му. Той се скита из Сухото море, но винаги се завръща в Икареш.

Вече е късен следобед, когато достигате възвишенията зад Коос, издигащи се над града Икареш. Банедон акостира на остър каменист връх и въжена стълба е спусната до земята. Решихте, че двамата ще влезете пеша в града и ще откриете Типаса, докато Нолрим и екипажът ще ви чакат скрити да се завърнете – гледката на Небесния ездач, носещ се над планинския град, със сигурност ще събуди нежелан интерес около пристигането ви.

С Банедон се подготвяте за мисията си, като боядисвате кожите си с кафяви горски плодове и обличате сиво-бели роби, с каквито най-често са облечени местните хора в този планински район. Вземаш си довиждане с Нолрим и поемате през безплодните хълмове.

Посочи число от Таблицата.

Ако то е 0–2, отиди на 337.

Ако е 3–9, премини на 383.

248

Малък, набит търговец наблюдава зорко стоката си от щанда, поставен близо до арката. Неговите малки, кръгли, светещи очи блещукат зад смешно голям тюрбан. Когато приближаваш, той се изстрелва към теб, опитвайки се отчаяно с поток от диви твърдения да те убеди да купиш неговите очевидно по-добри стоки. Той поглежда изненадано, когато го прекъсваш с въпроса си.

– Типаса? – отговаря той. – Да, знам къде живее.

Повдига безвкусна жилетка от розово и оранжево зебло

и ти я предлага.

– Ще бъде ценен подарък за уважаемия ти приятел – предлага, а очите му продължително наблюдават кесията на колана ти. – Само 5 златни крони, господарю.

Осъзнаваш, че първо трябва да купиш тази нелепа дреха, преди търговецът да ти каже къде живее Типаса.

Ако искаш да купиш жилетката, плати на човека 5 златни крони и обърни на 328.

Ако не искаш да купиш жилетката или не можеш да си позволиш да платиш 5 златни крони, продължи на 274.

249

Когато вордакът умира, тялото му постепенно се разтопява в бълбукаща зелена течност, изсушавайки растенията, намиращи се под разпадащата се червена роба. Свистенето на мечове те предупреждава за дракkаримите, търсещи убития си предводител. Без колебание прибираш оръжието си и бързаш да се скриеш сред гъстите дървета.

Отиди на 228.

250

Докато гледаш как крааните изчезват в смрачаващото се небе, се чува тътен от гръм сред полето около Баракийш. Звукът е заплашителен и изпълнен с мрачна опасност, сякаш и самият град проклина бягството ти.

Обръщаш се и фокусираш вниманието си към Банедон, неочакваният ти спасител. Импровизираната превръзка около раната е пропита с кръв, а той изглежда блед и слаб.

Ако имаш Кай Дисциплината Лекуване, отиди на 377.

Ако не притежаваш това умение, премини на 339.

251

Имаш късмет, че не си засегнат от експлозията, но дори така синият пламък изгаря ръката ти и те поваля на пода. Губиш 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако все още си жив, премини на 316.

Зелена спираловидна мъгла бавно се оформя в лъскаво змиеподобно чудовище

252

Дръпваш крака си от пътя на блестящото острие и навреме успяваш да избегнеш нараняването, докато брадвата отхапва сантиметри от полирания каменен под. Обаче преди стражът да може да замахне втори път, изритваш брадвата от ръката му. Той извиква, доближавайки счупените си пръсти към гърдите.

Обръщаш се и се затичваш към отворена врата. Въздухът е изпълнен със звука от тропащи крака, дворцовите стражи са в пълна бойна готовност – заедно с драккаримите имат целта да те намерят и убият възможно най-бързо.

Зад вратата се издига мост под наклон над оградена градина, стигайки до онази част на двореца, която е като иглоподобна кула от бял мрамор. В началото на моста тесни стъпала изчезват в градината под него.

Ако искаш да прекосиш моста и да влезеш в Кулата, отиди на 396.

Ако решиш да слезеш по стъпалата, премини на 215.

253

Постепенно болката утихва, но нов ужас приема форма пред очите ти. От мрака зелена спираловидна мъгла бавно се оформя в лъскаво змиеподобно чудовище. Сива мъглявина излиза от устата на Мрачния властелин и се спуска към същината на ужаса, вливайки му силата на смъртта. Змията се гърчи и тресе, когато сивата мъгла изпълва тялото ѝ, променяйки я от неясна илюзия в жив кошмар. Две пурпурни точици проблясват от очите ѝ, след което се плъзга към теб.

Дхоргаан: БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 40

Ако притежаваш Инкрустиран боздуган, може да добавиш 5 към твоето БОЙНО УМЕНИЕ по време на битката, понеже е омагьосано оръжие, особено ефективно срещу такова създание.

Зелена спираловидна мъгла бавно се оформя в лъскаво змиеподобно чудовище.

Ако спечелиш битката, обърни на 335.

254

Хладният въздух преминава през лицето ти, докато падаш към езерото Инрахим. Краан-ездачите, въздушният кораб и далечният хоризонт се сливат в калейдоскоп от форми и образи. Боиш се, че това ще е последното нещо, което ще видиш.

Подготвил си се за смъртта и се чувстваш отпуснат и спокоен. Изведнъж усещаш тялото си обгърнато от множество лепкави фибри. Следва ужасяващо разтърсване, което те оставя без дъх и те зашеметява (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Немислимото се случва – вече не падаш, а се издигаш!

Хванат си в мрежа от лепкави нишки, като муха в паяжина. Издигаш се нагоре към летящия кораб със скоростта, с която падаше. Три брадати джуджета, облечени в светли, ватени, бойни жакети те издърпват на борда на мачтата, която е по цялото протежение на летателния съд. Няма време да изразиш благодарността си, понеже сте нападнати от ездачите на краaните.

В края на мачтата джудже е въвлечено в ръкопашна битка с ръмжащ драккар. Очевидно е, че губи. Когато се затичваш да му помогнеш, друг от злите воини каца в центъра на кораба, на върха на укрепената платформа.

Ако искаш да помогнеш на джуджето, отиди на 280.

Ако искаш да скочиш от мачтата на платформата, премини на 361.

255

Когато драккарът се строполява на земята, Черен кристален куб изпада от джоба му. Ако искаш да вземеш този предмет, сложи го в джоба си и го отбележи в Дневника като Специален предмет. Писъкът на вордака те прогонва от мъртвото тяло – отвратителният му рев е гръмогласен и много близо.

Обърни на 228.

256

– Ето ти – казва Банедон, подхвърляйки Златна крона в празната й купа. – Сега ще ни помогнеш ли в замяна?

Тя слага монетата в устата си и захапва златото. Доволна, че парата е истинска, кимва с глава.

Ако искаш да я попиташ дали е Соушила, отиди на 307.

Ако искаш да я попиташ дали знае къде може да бъде намерен Типаса Пътешественика, обърни на 314.

257

Извитият клюн на съществото раздира гърба ти, пронизвайки те с острия му като бръснач заострен край. Повдигнат си във въздуха и запратен в стената с едно замахване на могъщия врат на гигантската птица. Милосърдно, смъртта е мигновена, когато черепът ти се разбива в твърдия мрамор.

Твоят живот и надежда за Сомерлунд приключват тук.

258

Слънчевият меч пламва със сила, когато го насочваш към пламъка, приближаващ се все повече и повече с толкова силно свистене, че заглушава шума от битката. Подготвяш се за момента на сблъсъка. Пламъкът удря Сомерсверд с оглушителен звук и се превръща в светлолилав огън, горящ на самото острие на магическия меч. Инстинктивно завърташ Сомерсверд над главата си и запращаш огнената топка обратно в небето.

Вордак изкрещява от ужас, но вече е прекалено късно – съдбата му е решена. Огнената топка поглъща злана и неговия ездач в масивна експлозия със сияние подобно на слънце.

Премини на 267.

259

Две мълнии изсвистяват във въздуха и се блъскат в гърба ти. Когато болката разкъсва тялото ти, губиш съзнание и падаш върху напоените с отрова шипове. Докато животът ти изтича заедно с кръвта, последният звук, който чуваш, е противният злорадстващ смях на Мрачния властелин Хаакон, извисяващ се над отвратителното виене на неговите воини дракkарими.

Твоят живот и надежда за Сомерлунд приключват тук.

260

Използвайки прикритието на съоръженията за разkопки, разпръснати около ямата, пропълзяваш зад стража и

изсипваш тинктурата във водната манерка, намираща се до краката му.

Няколко минути по-късно той я взема и отпива. Не минава много време, преди да започне да му става зле. Докато се отдалечава, залитайки, като изглежда много болен, ти се промъкваш в гробницата незабелязано.

Обърни на 395.

261

Строполяваш се на земята, размазани цветове блестят пред очите ти. Краан-ездачите, въздушният кораб и далечният хоризонт се сливат в калейдоскоп от форми и образи. Това са последните образи, които виждаш, преди да се разбиеш в твърдата и безплодна солена земя на езерото Инрахим.

Твоят живот и надежда за Сомерлунд приключват тук.

262

Биваш разкрит. Вордакът надава ужасен, пронизителен писък и посочва с костеливия си пръст към скривалището ти. Дракkаримите се втурват през гъсталака, пробивайки си път с техните черни мечове.

Ако искаш да извадиш оръжието си и да се приготвиш за битка, обърни на 212.

Ако искаш да се опиташ да избягаш от тях, направи го на 393.

263

Старицата изчезва, накуцвайки в тъмната алея, а ти и Банедон се връщате обратно при орловия монолит, където стрелка сочи пътя на запад към главния площад. Вечерните сенки нарастват, когато отново се отдалечавате от орела.

Премини на 216.

264

Ужасяващ крясък се извисява над въздушния поток, изпълвайки главата ти с болка. Атакуван си от мощен Мозъчен взрив. Освен ако не притежаваш Кай Дисциплината Мозъчен щит, извади 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ от резултата си.

Вордакът се приземява зад теб, възседнал гърба на итикара, кокалестите му пръсти се забиват дълбоко в пернатата кожа на птицата

Итикарът потрепервa и обезумяло върти главата си наляво и надясно, когато крясъкът прозвучава отново. Усещаш, че огромната птица изпитва агония, тормозена от Мозъчния взрив. Когато поглеждаш над рамото си, стомахът ти се свива от страх – краан се спуска към вас, за да ви атакува. На гърба му е твоят враг – вордак, един от не-мъртвите и противен лейтенант на Мрачните властелини. Докато краанът се спуска към теб, вордакът протяга покритите си с червена роба ръце и скача от седлото. Приземява се зад теб, възседнал гърба на итикара, кокалестите му пръсти се забиват дълбоко в пернатата кожа на птицата. Шокът от сблъсъка те хвърля напред и юздите се изплъзват от ръцете ти.

Гигантската птица надава пронизителен крясък от ужас и болка, когато хватката на вордака парализира гръбнака ѝ. Трябва да действаш бързо, понеже сега итикарът пада право надолу към солената почва на езерото Инрахим.

Вордакът се приземява зад теб, възседнал гърба на итикара, кокалестите му пръсти се забиват дълбоко в пернатата кожа на птицата

Ако притежаваш Сомерсверд, обърни на 315.

Ако не притежаваш този Специален предмет, премини на 299.

265

Тя отказва да каже каквото и да било, преди да сложиш някакви пари в просешката ѝ купа.

Ако искаш да ѝ дадеш Златна крона, направи промените в Дневника и обърни на 397.

Ако не искаш или не можеш да си позволиш да ѝ дадеш злато, премини на 256.

266

Кай умението ти те предупреждава, че двама дворцови стражи тичат нагоре по стълбите от тяхната стая в подножието на кулата. Бързо тръгваш нагоре, преди дракkаримите да дойдат и видят в коя посока си поел.

Отиди на 322.

267

Драккаримът залита, заслепен от блясъка. Нолрим се възползва от възможността и подтиква събратята си срещу нашествениците, водещ атаката със своята мощна бойна секира. Острието ѝ вие и посича черните доспехи на врага, режейки през разпуснатите им редици като коса през суха царевица.

Качваш се обратно на платформата и виждаш драккар тъкмо канещ се да порази Банедон. Магьосникът изглежда незаинтересован от крещящия воин, опитващ се да го обезглави с черен широк меч. Банедон вдига пръст към драккара, готвещ се да го атакува.

Ако искаш да нападнеш драккара, преди да е стоварил оръжието си върху главата на Банедон, отиди на 330.

Ако не желаеш да атакуваш, премини на 394.

268

С тигров скок грабваш блестящия скъпоценен камък секунди преди изпълнения с шипове юмрук на Хаакон първи да се удари в пода, където скъпоценността лежеше. Обръщаш се, за да посрещнеш врага, камъкът е вдигнат високо в ръката ти, сините му лъчи проблясват върху черната броня на Мрачния властелин. Той се свива под блясъка му и пада на колене, отблъскващ, всмукващ звук излиза от шлема му, когато започва да избледнява.

Внезапно пропукване те шокира, но вече не си в опасност. Блестящият скъпоценен камък е изчезнал от ръката ти – също като господаря си е напуснал това измерение, без повече да се завърне.

Обърни на 400.

269

Взираш се в стрелата, искайки да помръдне. Звукът от тичащи стъпки зад теб изпраща ледени тръпки надолу по гръбнака ти, когато осъзнаваш, че драккаримите щурмуват стъпалата. Тогава бавно стрелата започва да помръдва. Веднага след като резето отваря каменния портал, се втурваш през него, без да знаеш какво те очаква отвъд него.

Обърни на 352.

270

Тичаш по постланата с камъни пещера, мъчейки се да се измъкнеш от заразения старец. Ужасяващите истории, които си чувал за вакселата, те правят невнимателен в бързината и губиш два предмета от Раницата си. Избери кои два да изтриеш от Дневника (ако нямаш предмети в Раницата, вместо това губиш Оръжие или Специален предмет).

Продължи на 241.

271

Краан-ездачът изкрещява вляво от теб и бързо променя курса при твоята контраатака. Сега е на повече от 100 метра надолу, но обръща краана за нова атака. Поемаш на юг, за да не бъдеш заклещен между двата срещащи се ескадрона от ездачи на краани. Твоята промяна на посоката увеличава разстоянието между теб и преследвачите ти, но итикарът е лошо ранен и ужасен от пищящите летящи създания.

Близо си до отчаяние – твоето пернато животно губи много кръв и е възможно да изгуби съзнание всеки момент и да те остави да паднеш като камък от стъмващото се небе. Изведнъж забелязваш нещо в далечината – гледка, която подновява твоята вяра в чудеса.

Премини на 221.

272

Вървиш по път покрай едно сухо дере, коритото на древна река, течала някога през планините. Сух ветрец носи стълбове от червен пясък над повърхността на мъртвата почва. Изведнъж се появяват сградите с бели стени на Икареш и когато пясъкът се укротява, се озоваваш стоящ върху малък площад, близо до отворената арка на източната порта на града.

Кацнал върху висок базалтов монолит в центъра на площада е орел – емблемата на този планински град – изваян от бронз. В клюна си държи три бронзови стрели, всяка сочеща към изход от площада.

Ако искаш да тръгнеш на север към пазара Доугга, обърни на 376.

Ако искаш да тръгнеш на запад към главния площад,

премини на 216.

Ако искаш да тръгнеш на юг към Булеварда на орлите, направи го на 342.

273

Акатазът скача във въздуха право към лицето ти. Падаш назад, ритайки и с двата крака, но се свиваш, когато военното куче изкарва въздуха от дробовете ти. Разсича рамото ти (губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ), преди да се преметне през ръба на стълбището, а воят му не трае дълго, преди да се разбие на мраморния под на долната част на палата.

Скачаш на крака и изваждаш оръжието си, докато драккаримите тичат към теб. Ужасен рев на омраза и гняв изпълва залата:

– Убийте го!

Драккаримите изваждат от ножниците черните си мечове, изгарящи от желание да изпълнят заповедта на господаря си. Нападат те едновременно.

Драккаримите: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Може да избягаш по всяко време на битката, като се вмъкнеш в съседния проход.

Ако искаш да избягаш от битката, премини на 238.

Ако победиш в боя, отиди на 345.

274

Банедон поднася блестящ сребърен пръстен под носа на търговеца и казва:

– Това е твое, приятелю, ако ни кажеш къде може да бъде намерен Типаса.

Той сграбчва пръстена от ръката на магьосника и заеквайки, съобщава:

– Първата алея вляво след конюшните. Той живее в къщата със синя врата.

Бързате през пренаселения пазар към конюшните и тръгвате по улицата отвъд тях. Когато свивате в алеята, чуваш ужасения крясък на търговеца, който се разнася над тълпата – пръстенът тъкмо се е разтопил върху пръста му. В края на алеята намирате къщата със синя врата.

Продължи на 206.

275

Разпознаваш флага, веещ се над подсилената платформа в центъра на странния кораб. Това е знаме с полумесец и кристална звезда и е на Магьосническата гилдия на Торан, град в северен Сомерлунд. Небесния кораб е командван от сомерлундски магьосник – един от твоите сънародници. Той е русокос младеж, облечен в дълга, тъмносиня роба.

Толкова си зашеметен от съдбоносното появяване на кораба, че не успяваш да забележиш кръвта, капеща от клюна на итикара. Съществото е близо до гибелта си. Изведнъж огромната птица надава жалостиво и агонизиращо грачене. Крилата му се втвърдяват, а главата му се отпуска напред, когато и последната искрица живот се изтръгва от изтощеното му тяло. Запратен си напред и стомахът ти се свива, когато политаш право надолу към езерото Инрахим.

Посочи число от Таблицата.

Ако числото, което си посочил е 0–4, обърни на 374.

Ако е 5– 8, премини на 254.

Ако е 9, продължи на 261.

276

– Защо питаш? – отговаря тя подозрително, бършейки сълзите от лицето си. – Каква работа имаш със стария Типаса?

– Той е приятел – отговаря Банедон, поставяйки Златна крона на тезгяха на таверната. Старата жена покрива монетата с ръка, изражението ѝ става проницателно и пресметливо.

– Соушила е стара, паметта ѝ се е поизгубила с годините... – казва, чакайки нещо и гледайки към кесията на Банедон. Той я развързва, за да извади още една крона, но кесията вече е била изпразнена от сръчен джебчия. Засрамено той избягва погледа ти, а лицето му почервенява на секундата.

– Пет Златни крони може да помогнат да си спомня... – казва тя, а погледът ѝ сега е насочен към теб.

Ако искаш да платиш на старицата 5 Златни крони, отбележи ги в Дневника и продължи на 326.

Ако нямаш 5 Златни крони или не искаш да й дадеш парите, напусни таверната на 202.

277

Навеждаш се ниско и чакаш за своя шанс да скочиш и отвориш вратата. Все повече стрели от арбалет рикошират в стената и парапета с всяка изминала секунда. Звукът от подковани с желязо ботуши праща студена тръпка по гръбнака ти, понеже драккаримите щурмуват стълбите – вече е сега или никога!

Скачаш на крака и се затичваш към вратата, сграбчвайки желязното резе с треперещи пръсти. Стрела със стоманен връх отцепва отломък от камък на по-малко от сантиметър от ръката ти, друга рикошира и те прорязва над окото. Веднага щом резето се дръпва и каменният портал се отваря, ти спринтираш през него, без да знаеш какво те очаква отвъд.

Обърни на 352.

278

Затичваш се полунаведен към златното си острие, грабваш го за дръжката и продължаваш с пълна скорост към прикритието на друга колона. Изведнъж експлозия от енергия изскача от юмрука на Мрачния властелин, експлодирайки в основата на колоната, откъсвайки я от пода. Страховит рев изпълва ушите ти, когато си отхвърлен назад от силата на сблъсъка. Губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Смехът на Хаакон се издига над срутващите се камъни, докато главата ти не се изпълва с предизвикваща агония болка.

Ако имаш Кай Дисциплината Мозъчен щит, продължи на 223.

Ако нямаш това умение, обърни на 379.

279

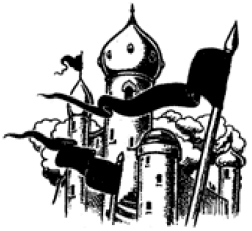
Изправен си пред тесен коридор, който е осветен от оранжевата светлина на слънцето, проникващо през малък, отворен прозорец, поставен високо горе в шарените стени. Въздухът е изпълнен със звука от тичащи крака, тъй като сега Великият дворец е в пълна тревога. Стражите и злите

драккарими са решени да те открият и убият, понеже животите им няма да бъдат пощадени, ако се провалят.

Достигаш врата, която се отваря към външен балкон. Стълбище стига до мост, който свързва иглоподобна кула от бял мрамор с главния палат. А самото стълбище продължава и след моста, изчезвайки от поглед надолу при дворцовите градини. Не виждаш никакви войници нито на моста, нито в градините.

Ако искаш да слезеш към моста и да влезеш в мраморната кула, обърни на 396.

Ако искаш да подминеш моста и да се спуснеш по стъпълата към дворцовите градини, направи го на 215.



280

Драккарът е притиснал джуджето. Когато те забелязва, губи самоконтрол и забива железния си юмрук в лицето му, запращайки го да пада в пространството. Този студенокръвен убиец те вбесява. Изваждаш оръжието си.

Драккар: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25

Заради бързината на атаката си по време на първия боен рунд, няма да изгубиш точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако победиш, продължи на 213.

281

Когато се обръщаш да си тръгнеш, болният от ваксела те моли да почакаш. От парцалив вързоп, скрит под моста, изважда инкрустиран със скъпоценни камъни боздуган. Оръжието е изковано от солидно сребро и украсено със смарагди и диаманти по дръжката.

– Вземи го, умолявам те. Като символ на моята безкрайна благодарност.

Ако искаш да приемеш подаръка, запиши Инкрустиран

боздуган в Дневника като Специален предмет (който носиш препасан на колана си), преди да напуснеш пещерата.

Отиди на 241.

282

Напускаш камбанарията и си проправяш път надолу покрай стражите. Първоначално е лесно да останеш незабелязан, движейки се от една кула към друга. Обаче последните тридесетина метра до платформата за качане са без прикритие, понеже тя и палата са свързани с открито подвижно мостче.

Ако имаш Кай Дисциплината Ум над материя, премини на 295.

Ако не притежаваш това умение, посочи число от Таблицата. Ако имаш някоя от Кай Дисциплините Ловуване или Маскировка, добави 2 към посоченото число. Ако си достигнал Кай ранга Калфа или по-висок, добави 3.

Ако крайният ти резултат е 0– 4, обърни на 357.

Ако крайният ти резултат е 5– 9, премини на 389.

Ако резултатът ти е 10 или повече, продължи на 236.

283

Джуджетата не са засегнати от отказа ти. Те са виждали хора, докарвани до ярост или пълно безсъзнание от кана с бор-бира. Нолрим хваща халбата и я изпива до дъно на един дъх, избърсвайки пяната от рижата си брада със сръчно движение на показалеца си.

Ако искаш да попиташ джуджетата как са се озовали под командването на Банедон, обърни на 291.

Ако искаш да им пожелаеш лека нощ, направи го на 359.

284

Извикваш им да спрат, но акцентът ти само затвърждава подозренията им, че си шпионин. Камък полита във въздуха и разцепва челото ти. Губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

– Бягай, Самотен вълк! – крещи Банедон. – Ще те нарежат на парчета!

Когато се приближават по-близо, побърканият поглед в очите им бързо ти казва, че би било лудост да останеш. Трябва да се обърнеш и да бягаш с всичка сила.

Продължи на 340.

В проблясък от светлина драккарът изчезва

285

Когато се обръщаш и спринтираш през пасажа, ужасен рев на омраза и ярост изпълва коридора:

– Убийте го!

Хвърляш поглед назад. Драккаримите изваждат черните си мечове, готови да се подчинят на заповедта на господаря си. Спускаш се светкавично по някакви стъпала под сребърна арка и продължаваш по балкон, намиращ се над долния дворец.

Акатазът е близо зад теб – усещаш зловонния му дъх по краката си. Инстинктивно се хвърляш настрана в секундата, когато се нахвърля върху теб. Разбива муцуната си в мраморна колона. Вой на болка излиза от изпотрошената му уста, когато пристъпваш напред и нанасяш довършващ удар. Повече никога няма да атакува.

Зърваш зловещия силует на Мрачния властелин Хаакон в коридора под теб, юмрукът му, изпълнен с шипове, е вдигнат. Драккар се появява от нищото и се насочва към теб, мечът му е вдигнат високо над черепоподобния му шлем. Чува се оглушаващо плющене, когато мълния със синя светкавица се изстрелва от камък в ръката на Мрачния властелин и се насочва към теб. Драккарът нанася удар и те ранява по ръката (*губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ*), но сега е застанал на пътя на мълнията. В проблясък от светлина драккарът изчезва, оставяйки само пепел и миризма на изгнила плът след себе си.

В проблясък от светлина драккарът изчезва.

В края на балкона има друга арка и стълбище.

Ако искаш да се измъкнеш през арката, премини на 381.

Ако искаш да избягаш по стъпалата, обърни на 317.

286

Когато нощта настъпва, безразсъдното ти търсене започва. Гиаките не са пречка, която не може да решиш с твоите бойни умения, понеже са уморени от работа до степен на изтощение. Само драккаримите показват някакъв знак на бдителност, но дори така има по-малко от дузина патрулиращи в целия кратер. Преди да стигнеш до главния вход на гробницата, не се сблъскваш с особени

трудности.

Дракkар стои на пост, а злите му очи проблясват зад извитата му желязна посмъртна маска. От време на време отклонява вниманието си, за да отпие от водна манерка.

Ако владееш Кай дисциплината Ум над материя, премини на 214.

Ако не притежаваш това умение, отиди на 239.

287

Итикарите по природа са зли същества и може да отнеме много години на ездач да опитоми и тренира такъв. Обаче усилията са добре възнаградени, когато това се постигне. Гигантските черни птици са изключително лоялни.

Итикарът усеща, че ти не си неговият господар и опитва да те прогони, наранявайки гърба ти с кос удар със своя остър клюн. Губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Обаче заради абсолютната сила на волята ти успяваш да се качиш на седлото и да подчиниш съществото. То обръща главата си и те фиксира със студен черен поглед, но усещаш, че вече не е враждебно.

Изведнъж зърваш дракkаримите да щурмуват подвижното мостче. Протягаш се напред, освобождаваш въжето от пръстена на седлото и грабваш дебелите кожени юзди.

Обърни на 343.

288

Дракkарът те проклина с последния си дъх, а викът му заглъхва, когато пада от платформата. Бързаш да помогнеш на ранения сънародник, но битката още не е приключила. Ездач на краан се спуска към теб, а арбалет е насочен към главата ти – стреля и стрелата се насочва към лицето ти. Тогава пронизителен, металически вой прозвучава в ушите ти, когато стрелата като по чудо рикошира, отклонена от невидим щит.

Ако някога са ти давали Медальона на кристалната звезда, продължи на 399.

Ако не притежаваш този Специален предмет, отиди на 294.

289

Тронът започва да се върти. Ужасно виене изпълва ушите ти, променяйки се почти мигновено в ръмженето на груб гърлен език, какъвто никога досега не си чувал. Думи и звуци, каквито човешките усти не са способни да изрекат, се носят в залата като гръм. Това е мрачният език, говорен от Хаакон, властелин на Аарнак, Мрачен властелин на Хелгедад.

Той се надига от трона, мъртвешкият глас все още ехти от неестествената му уста. Юмрук, осеян с шипове, се разтваря, за да разкрие сияещ камък – син пламък тлее около повърхността му, можеш да усетиш потока от енергия, излъчващ се от ядрото му. Изведнъж думите му се променят и чуваш език, който познаваш толкова добре – сомерлундски.

– Виж гибелта си, воин на Кай!

Следва оглушително пропукване, надигане на сила, след което огнено кълбо от син пламък се насочва към главата ти.

Ако притежаваш Сомерсверд, обърни на 311.

Ако нямаш този Специален предмет, обърни на 219.

290

Претърсваш тялото на мъртвия лидер на дракkаримите и откриваш в джоба му Черен кристален куб. Ако искаш да го задържиш, постави го в джоба си и го отбележи като Специален предмет.

Звукът от още дракkаримi, задаващи се надолу по стълбите на кулата, те подтиква да оставиш другите тела и да побързаш към дървената врата.

Обърни на 246.

291

Научаваш, че някога джуджетата били част от екипажа на по-традиционен кораб – търговски, който плавал из тентариите на Южен Магнамунд. Тентариите са необятна водна шир от езера и вътрешни морета, свързващи се, за да образуват продължителен канал, простиращ се на над три хиляди километра. Те се образували, когато и римрифтът на Дюренор, от мощно свличане на почвата. Преди три години предишният капитан на джуджетата Куан изгубил кораба си, товара му и екипажа си, докато залагал на карти – изглежда клетият капитан узнал истинския занаят на Банедон, когато станало късно. Като резултат Банедон станал капитан на джуджетата и оттогава те приключенстват с него из земите и небесата на Южен Магнамунд. Небесния ездач бил даден на Банедон от магьосниците на Десси като отплата за помощта му при сразяването на Гагадот – жестоко създание, тероризирало земята им, срещу което тяхната магия не била достатъчна.

Небесния ездач пътувал от Десси по пътя си към Баракийш, когато си се появил. Джуджетата са дочули разговора ти с Банедон и са развълнувани от възможността за ново приключение. Изглеждат безстрашни пред смъртоносните опасности, които несъмнено ще се появят.

Продължи на 359.

292

Кай чувството ти ти казва, че къщата в края на алеята е домът на Типаса. Даваш знак на Банедон да те последва, когато стигаш до синята врата.

Обърни на 206.

293

За момент чувството ти за равновесие е напълно изгубено, когато се прекатурваш и превърташ в празнотата. Опитваш се да изкрещиш, но виковете ти се изгубват във вятъра, преминаващ покрай теб. Удряш се в по-горните клони на дърво тоа. Зашеметен си от сблъсъка и тялото ти се парализира.

Докато изпотрошеното ти тяло е открито от драккаримите, вече си умрял от кръвозагуба.

Твоят живот и надежда за Сомерлунд приключват тук.

294

Виждаш как младият магьосник сваля жезъла си, следа от усмивка се появява на изпълненото му с болка лице.

– Уви, бях прекалено бавен, за да предпазя себе си – казва той огорчен, когато коленичиш до него и изваждаш копието, забило го за пода.

Раната е сериозна и ти набързо спираш кървенето с парче от тъмносинята му роба.

Тогава магьосникът ти се представя:

– Аз съм Банедон, главен капитан на Гилдията на кристалната звезда – казва той, гласът му е слаб и трепереща. – Ти обаче нямаш нужда от представяне, Самотен вълк, тъй като само ти би могъл да привлечеш такава компания, толкова далеч от дома.

Поглежда към краан-ездачите, кръжащи около летящия кораб.

– Помогни ми да се изправя, трябва да се измъкнем, преди да са ни свалили от небето.

Помагаш на магьосника, когато той се хваща за румпела – сияеща кристална сфера с хиляди излъчващи топлина фасетки, поставена на тънък сребърен жезъл. Веднага ръката му обхваща кристала, след което следва огромна експлозия.

Обърни на 323.

295

Фокусирайки умението си върху кесията с пари, която виси от колана на стража, се концентрираш върху кожения ремък, който я е стегнал. Секунди по-късно кесията пада на земята и разпилява съдържанието си. Пазачът изскимтява от ужас, когато вижда златото му да се търкаля по върха на платформата и пада на колене да събере и малкото останало. Когато обръща гръб, напускаш прикритието и се затичваш по подвижното мостче. Твоята бързина и потайност те носят по моста незабележим. Когато

нанасяш удара си, стражът е още на колене и събира разпиляното злато. Атаката ти е тиха и смъртоносна.

Ако искаш да претърсиш тялото му, направи го на 207.

Ако решиш да игнорираш трупа, побързай към кошарата с итикари и обърни на 224.

296

В гостилницата е пълно с местни, всички са насядали на малки каменни маси. Богато украсени наргилета допълват цветната атмосфера, докато пушачите обсъждат всякакви неща. Свадливо трио икареши оплакват смъртта на стария закхан. Други дават гласност на различни несправедливости, наричайки новия си лидер говедо, гад и други подобни неща. Твоето мнение е, че се изказват твърде ласкаво за него. Двама икареши със сурови лица те приветстват с добре дошъл и те канят да споделят лулата си с теб.

Ако искаш да приемеш поканата, премини на 362.

Ако искаш да я отклониш, може да напуснеш гостилницата и да продължиш по булеварда, на 388.

297

Пазачите първи успяват да се съвземат от неочакваната ви среща. Те атакуват, отваряйки дълбока рана в гърдите ти. Губиш 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако все още си жив и искаш да се биеш с тях, направи го на 334.

Ако искаш да опиташ да се измъкнеш, като побегнеш обратно нагоре по стълбите, обърни на 209.

298

Опитваш се да решиш дали си струва опитът да отвориш вратата, когато чуваш звука от стържещи се един в друг камъни. Тя се отваря бавно, за да разкрие огромна зала. Осветена е оскъдно, но в дебелия прах, който е покрил мраморния под, може да видиш безброй стъпкови отпечатъци.

Тогава, когато влизаш, погледът ти е привлечен от трон, направен от груб камък, който е обърнат с лице към

далечната стена на залата. Зад теб каменната врата се затваря с неконтролируема скорост.

Обърни на 289.

299

Вордакът маха костеливата си ръка, намокрена с кръв, от гърба на итикара и сграбчва боздугана от черно желязо, висящ на колана му. Той вдига оръжието и замахва към главата ти. Невъзможно е да избегнеш атаката му, трябва да се биеш с това създание до смърт.

Вордак: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25

Освен ако не притежаваш Кай Дисциплината Мозъчен щит, извади 2 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ по време на битката, понеже вордакът те атакува със своята Мозъчна сила. Той е имунизиран от Мозъчен взрив.

Ако спечелиш боя, обърни на 203.

300

Събуждаш се малко след изгрев от шума на хъркащи джуджета и тихото бръмчене на Небесния ездач. Събирайки екипировката си, се изкачваш на палубата и намираш всичко в сянка, тъй като летателният съд се носи под масивна оголена скала, издаваща се от едната страна на планина, хиляди метри над долината отдолу. Банедон стои на румпела, но вече не е в транс.

– Краан-ездачите – казва той, сочейки към избелялата от слънцето долина зад сенките. – Появиха се с изгрева.

Взираш се в този чуждоземен пейзаж – планинска долина, изпълнена с несигурно балансирани каменни блокове. Васагонците наричат това място Коос – „обелиските". Каменните колони достигат толкова високо в небето, че лавината изглежда неизбежна. Върху две от тях са кацнали краани, а техните ездачи драккарими наблюдават долината с телескопи. Минава час, преди да отлетят и изчезнат.

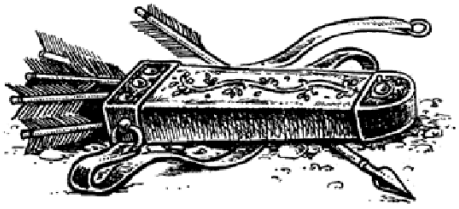
– Вдигни платната, боцман Нолрим! – нарежда Банедон, гласът му едва се чува от увеличаващото се бръмчене на Небесния ездач. – Предстои ни гонка.

Ако притежаваш Черен кристален куб, продължи на 229.

Ако нямаш този Специален предмет, отиди на 247.

301

Използвайки железните ивици като опора за краката, успяваш да се изкачиш до върха на вратата. Дълги остриета стърчат от дървената напречна греда, всеки един от тях е намазан с черна смола. Тъкмо когато стъпваш над шиповете, стражите започват да стрелят по теб с арбалетите си.



Посочи число от Таблицата. Ако си достигнал Кай ранга Пазител или по-висок, извади 2 от посоченото число. Ако имаш Кай Дисциплината Ловуване, извади от него 1.

Ако крайният ти резултат е 4 или по-малко, обърни на 363.

Ако резултатът ти е 5–9, премини на 259.

302

Банедон поема управлението над необикновения си кораб, Небесния ездач, както джуджетата го наричат, след което ускорява през сгъстяващия се мрак към прохода Дахир. Видимостта намалява с всяка изминала минута, докато накрая не виждате по-далеч от мачтата. Чувстваш се притеснен, ако Небесния ездач се отклони дори и с частица от курса, ще се разбиете на парчета в планинския склон.

– Не се тревожи, Самотен вълк – казва Нолрим, джуджето с кадифената чанта. – Капитанът ще ни преведе.

Банедон стои, положил спокойно ръка върху искрящия кристал, отпуснат, сякаш е изпаднал в транс. Очите му са затворени и пращене от енергия, като изящна бяла светлина, се е образувало над челото и слепоочията му.

Джуджето те завежда в каютата в задната част на кораба, където екипажът възбудено обсъжда победата над краан-ездачите. Насядали са около маса, изпълнена с чинии с топла храна и кани с разпенен ейл. Богатото ухание на пикантно месо и бор-бира изпълва ноздрите ти, напомняйки ти колко нетърпимо гладен си.

Посягаш към месото и костния мозък, поставени пред теб. Възстанови 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Обаче не си сигурен дали да пиеш от ейла – бор-бирата е толкова силна, че в много градове на Магнамунд е забранена от страх заради поразиите, които е способна да причини.

Ако приемеш кана от известния ейл, отиди на 392.

Ако решиш да откажеш предложението, премини на 283.

303

С бързина и потайност изненадваш часовия в гръб и му счупваш врата с прецизно извиване. Преместваш тялото и го покриваш с ръчна количка, преди да влезеш в гробницата.

Премини на 395.

304

Вордакът се строполява в краката ти, но преди да успееш да се измъкнеш, си обграден от дракkарими. Мълчание изпълва ботаническата градина – всичко е мъртвешки тихо. Приготвяш се да си проправиш път с оръжието си, но се появяват още от злите воини. Потрепераш от студен страх – дракkаримските подкрепления са въоръжени с тежки бронзови арбалети.

Когато изкрещяваш бойния си вик „За Сомерлунд!“, си уцелен от поток отровни стрели, които те запращат назад към меката земя. Последният звук, който чуваш, докато животът ти изтича заедно с кръвта ти в почвата, е противният, злорадстващ смях на Мрачния властелин Хаакон, извисяващ се над жестокия вой на неговите дракkарими.

Твоят живот и надежда за Сомерлунд приключват тук.

305

Връзваш единия край на въжето на желязото на парапета и се спускаш към другия му край по кулата. Достигнал си половината, когато виждаш два дракkарима над теб да режат възела. Изведнъж въжето се скъсва и започваш да падаш в празнотата.

Посочи число от Таблицата.

Ако то е 0–2, обърни на 293.

Ако е 3–9, премини на 234.

– Пиратско наклоняване – извиква той на биещите се джуджета

306

– Дръж се здраво, Самотен вълк! – извиква Банедон, когато си възвръща контрола върху искрящия кристал. Подчиняваш се и се хващаш за парапета, опираш крак в кнехт на палубата за по-сигурно, понеже си предположил каква маневра се кани да направи младият магьосник.

– Пиратско наклоняване – извиква той на биещите се джуджета и обръща рязко румпела наляво.

Небесния ездач реагира на действието му, отклонявайки се рязко, когато палубата се обръща от хоризонтален към почти вертикален ъгъл. Джуджетата се вслушват във вика му и се хвърлят на палубата, улавяйки се за дъските, както мида се залепва за галера.

Драккаримите са неподготвени, губят баланс и политат над палубата и мачтите, падайки в бездната. Банедон изправя кораба и победоносни викове се разнасят, докато се отдалечавате от Коос.

– Кръв за кръв!

Отиди на 247.

307

– Да, да. Аз съм Соушила – отговаря тя.

– Знаеш ли къде може да открием Типаса Пътешественика? – пита Банедон.

Старицата не отговаря, само протяга просешката си паница в очакване. Банедон пуска още една крона, преди тя да отговори на въпроса.

Обърни на 314.

308

Може да отнеме много години на ездач да опитоми итикар, тъй като по природа те са диви и зли създания. Използваш Кай умението си, за да комуникираш с гигантската птица и да я увериш, че не й мислиш зло. Фиксира те със студен, черен поглед, но усещаш, че той вече не е враждебен.

Докато се настаняваш на широкото седло, забелязваш драккаримите, докато се движат по подвижното мостче. Бързо се навеждаш напред, откачваш въжето от халката върху седлото и сграбчваш дебелите кожени юзди.

Обърни на 343.

309

Когато влизаш в конюшните, си зашеметен от миризмата на доуггите. Стискаш зъби и покриваш носа си с твоята роба. Малко момче се изкикотва на реакцията ти и казва:

– Не си от Икареш, това е сигурно.

То имитира гримасата ти, показвайки ред от счупени зъби.

– Знаеш ли къде живее Типаса Пътешественика? – пита Банедон, показвайки му сребърен пръстен.

Очите на момчето почти излизат от орбитите му при вида на блещукащото сребро.

– О, да, да, да, със сигурност знам! – заеква то от вълнение. – Тръгни нагоре по улицата и свий в първия пасаж вляво. Старият скитник живее в къщата със синя врата.

Банедон хвърля пръстена във въздуха и хлапакът го хваща с изцапаните си ръце. Бързо излизаш от конюшните и започваш да търсиш пасажа. Тъкмо го откриваш и чуваш как младежът изревава от недоволство – пръстенът тъкмо се е разтопил върху ръката му. В края на пълната с боклуци алея намираш къщата със синя врата.

Отиди на 206.

310

Докато прескачаш безжизнените тела, забелязваш Меден ключ на верижка върху един от вратовете. Грабваш ключа и го пускаш в джоба си и се спускаш надолу по стълбите към слабата светлина. Отбележи Медния ключ като Специален предмет в Дневника.

Малък огън, около който се пече пиле на шиш, осветява стаята на пазачите в подножието на кулата. На гърба на стол от ковано желязо виси Манерка с вода, а зад нея лежи остър като бръснач Дълъг меч. Може да вземеш всеки от тези предмети, като ги отбележиш в Дневника (Манерката запиши като предмет в Раницата).

Чуваш как дракkаримите бързат надолу по стълбите на кулата. Скоро ще бъдат при теб.

Ако искаш да напуснеш кулата през вратата на северната стена, обърни на 246.

Ако искаш да се приготвиш за битка и да изчакаш появата на дракkаримите, направи го на 231.

311

Вдигаш златния си меч точно навреме, за да отбиеш мълнията от първична енергия. Тя изкрещява от острието ти и експлодира в стената на залата, издълбавайки дупка, дълбока няколко метра, в твърдата като стомана скала. Ударът отбива Сомерсверд от ръката ти – острието образува дъга в наситения с прах въздух и се забива право в каменния под. Ти се превърташ на земята и се скриваш зад една колона.

– От твоята смърт, воин на Кай... – изсъсква Хаакон, – те делят само няколко секунди.

Ако искаш да си възвърнеш Сомерсверд, обърни на 278.

Ако искаш да се преместиш към друго скривалище под прикритието на вдигналия се прах, премини на 350.

Ако искаш да останеш където си, продължи на 230.

312

Джуджетата почистват палубата от остатъците от битката. Мъртъв дракkар лежи отпуснат с лице надолу сред купчина от сандъци и торби под платното. Когато те го хващат за краката, за да го изхвърлят зад борда, той изведнъж се съживява и размята джуджетата във всички посоки. Крещи като демон, черната му брадва описва дъга около изцапаното му с кръв тяло. Противно и зло проклятие ехти от посмъртната му маска, когато се отдръпва и приготвя да хвърли оръжието си. Прицелил се е в теб.

Ако имаш Кай Дисциплината Ловуване или Шесто чувство, обърни на 210.

Ако нямаш никое от тези умения, посочи число от Таблицата.

Ако числото е –4, отиди на 354.

Ако е 5–8, премини на 371.

Ако е 9, обърни на 232.

313

Под камбанарията виждаш редица от кафези за итикари, всеки от които със собствена кръгла платформа за кацане. Итикарите са вид огромни черни птици, гнездящи високо

във върховете на планините Дахир и Вакар. Васагонци отдавна са опитомили тези небесни гиганти и техните пълководци, скаути, куриери и пратеници ги яздят във въздуха.

Итикар и ездач се спускат от почервенялото небе и кацат върху платформа, която е най-близо до камбанарията. Роби хвърлят въже на ездача, който на свой ред го връзва за халка върху седлото, преди да скочи на земята. Итикарът изграчва, удря с огромните си криле, след което бавно се пъха в кафеза през скрит отвор.

Ездачът и робите напускат платформата – сега има само един часовой, който пази клетките. Ако успееш да го надвиеш, може да осъществиш бягството си върху гърба на гигантската птица.

Ако притежаваш Тръба и Приспивна стрела, отиди на 325.

Ако нямаш тези предмети, продължи на 282.

314

– Типаса може да бъде намерен на главния площад, той винаги е там по това време на деня – казва жената, подмазвайки се, а лицето ѝ се разтяга в преувеличена усмивка.

Ако имаш Кай Дисциплината Шесто чувство, обърни на 358.

Ако не притежаваш това умение, премини на 263.

315

Когато изваждаш Сомерсверд от ножницата, ярък златен пламък гори около острието му. Вордакът изпищява от ужас, изцапаните му с кръв костеливи пръсти са се впили в боздугана от черно желязо, който виси от колана му. Вдига оръжието си, за да парира удара ти, но слънчевият меч преминава през него и се образуват пръски син пламък. Удряш отново, описвайки огромна дъга със златното острие. То се впива във врата на вордака, разкъсвайки чудовищното му тяло и разрязвайки го диагонално от ключицата до хълбока. Задавяш се от отвратителната киселинна миризма, когато фонтан от зелена тиня изригва изпод червената му роба. Вордакът се сгърчва и изчезва от погледа ти. Топящото се тяло издава съскащ звук, докато

се носи спираловидно към езерото Инрахим.

Прибираш меча си, грабваш юздите и се бориш да възстановиш контрола над ранената птица. Уби вордака, но битката все още не е спечелена. Итикарът губи много кръв, може да изгуби съзнание всеки момент и да падне като камък.

Изведнъж забелязваш нещо в далечината. Това е гледка, която възстановява вярата ти в чудеса.

Премини на 221.

316

Изправяш се, олюлявайки се, за да видиш, че Небесния ездач е погълнат от драккарими. Те скачат от кръскащите краани и се приземяват с трясък върху палубата, с вече извадени черни мечове от ножниците им. Джуджетата са хванати неподготвени, оръжията им са свалени и складирани под палубата. Дори така, бързо се прегрупират и се бият с умения и ярост. Сред врявата дочуваш жадния за битка боен вик на Нолрим:

– Кръв за кръв!

Неочакван удар те поваля по гръб, изхвърляйки те от платформата на палубата отдолу. Изправил си се на едно коляно, когато нападателят ти те атакува отново. Не може да го избегнеш.

Драккар: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26

Поради изненадата от атаката намали твоето БОЙНО УМЕНИЕ с 2 по време на първите 3 рунда от битката.

Ако победиш, премини на 333.

317

Кръвта пулсира в ушите ти, докато изкачваш мраморните стъпала. На около двадесет крачки пред теб има площадка за кацане с каменна врата, вградена в стената. Стъпалата продължават да се изкачват до алея с парапет, в края на която има друга каменна врата, идентична с първата. Изведнъж вратата на първата площадка се отваря и дворцов пазач се озовава лице в лице с теб.

– Мейджан! – изкрещява той, опитвайки се да напипа

дръжката на меча си.

Ако искаш да нападнеш стража, преди да е извадил оръжието си, премини на 338.

Ако искаш да го изблъскаш встрани и да продължиш изкачването по стълбите, обърни на 372.

318

– А, Типаса... – отговаря замислено. – Той живее близо до пазара Доугга, но къде точно е домът му, не съм сигурен... Не съм виждал стария Типаса от години. Ако го намериш, напомни му за Кхамсин козаря. Все още ми дължи дванайсет крони – и не съм ги забравил.

Благодариш на козаря за помощта му и се сбогуваш с него, преди да продължиш мъчителното пътуване към Икареш.

Отиди на 272.

319

Медальонът от оникс започва да сияе и вибрира в джоба ти. Този Специален предмет, откъснат от бронята на васагонски капитан, изменник по време на битката при Руанон, ти позволява да комуникираш с итикара. Уверяваш го, че не му мислиш злото. По природа итикарите са диви и зли същества, но силата на Медальона от оникс укротява природния му инстинкт и го подчинява на притежателя му.

Докато се настаняваш на широкото седло, зърваш дракkаримите да бързат по подвижното мостче. Бързо се навеждаш напред, развързваш въжето на итикара от пръстена на седлото му и грабваш дебелите кожени юзди.

Премини на 343.

320

На хоризонта на ниския хълм, осеян с малки, оформени на туфи дървета, вече се съмва. Небесния ездач се придвижва бързо през нощта, за да стигне до подножието на планините Конеши, в чиито падини летящият кораб е закотвен далеч от любопитни очи. Двадесет и пет километра на север, през местност от голи скали и изсъхнали храсталаци се намира Гробницата на Мейджан.

Двамата с Банедон потегляте преди зазоряване, загрижени да не губите както време, така и прикритието на тъмнината. Сега, когато големият златен диск на слънцето се издига в небесата, за пръв път успяваш да видиш целта си. Масивен изкоп е открил сърцевината на тази обгорена земя, вкопан дълбоко около гробниците на забравените си предци. Хиляди гиаки, зли слуги на Мрачните властелини, са се трудили непрестанно, за да премахнат скалата и пясъка от кариерата, принудени от драккаримите да издърпат техния смазващ товар нагоре по рампите към ръба на ямата.

Близо до ръба на кратера, лагер от черни палатки е обградил масивен куполовиден навес. В сянката на тази конструкция лежи огромно летящо създание – имперският звяр злан. Присъствието му тук може да значи само едно нещо – Мрачния властелин Хаакон е пристигнал. Мисълта смразява кръвта ти, но усилията, полагани от робите му, те успокояват. Това, че те продължават да работят, е знак, че мисията им още не е изпълнена – *Книгата на Магнакай* още не е намерена.

Невъзможно е да се доближиш до ямата, без да бъдеш забелязан. Ще трябва да изчакаш да се стъмни, преди да се опиташ да влезеш в гробницата. По време на дългото чакане решавате, че Банедон трябва да се опита да открие Типаса. Вероятно е да е държан все още жив в лагера – Мрачните властелини не биха го убили, преди да открият съкровището, което търсят.

През този ден трябва да изядеш едно Хранене или губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ (не може да използваш умението Ловуване в тази пустош). Направи необходимите промени в Дневника.

Продължи на 286.

321

Поставяш билката Оеде върху каменния мост и се отдръпваш. Първо болният от ваксела е подозрителен и изплашен – никой не се е осмелявал да влезе в пещерата му от много години. Но когато разпознава златните листа на Оеде, не успява да се сдържи повече и заплаква от радост.

– Нека Мейджан те благослови, дано живееш във вечен мир! – плаче той, а немощният му глас прелива от емоция. – Как бих могъл да се отплатя за тази добрина?

Ако искаш да разпиташ болния за Типаса Пътешественика, обърни на 356.

Ако искаш да напуснеш пещерата и да продължиш към Икареш, отиди на 281.

322

Стъпалата са високи и стръмни. Поемаш си дъх и заставяш уморените си крака да се изкачват, дракkаримите са на по-малко от дузина стъпки зад теб. На върха на кулата отворена арка води към платформа, където стои огромна литавра. Тя се използва от пазачите, за да изпращат съобщения към другите кули на палата. Избеляла кожа е изпъната по повърхността му и биячка от черно дърво виси от едната страна.

Ако искаш да запратиш барабана надолу по стъпалата, направи го на 329.

Ако предпочиташ да игнорираш барабана и да се измъкнеш по платформата, продължи на 387.

323

Експлозията е последвана от огромното количество дим, който поглъща каюта в задната част на палубата. Докато шумът боботи сред пустото солено поле, чуваш агонизиращия крясък на ранен краан – върти се над платформата, нащърбена дупка се вижда в счупеното му крило.

Димът се прояснява, за да разкрие ухиленото лице на джудже, стоящо на прозореца на каютата. Петно от сажди е почернило румените му бузи и подчертава белотата на кривите му зъби. Държи димяща стоманена тръба, която вземаш за магически жезъл, докато не забелязваш, че всички джуджета от екипажа носят подобни тръби. Когато ги насочват към пикиращия краан, дим и пламък изгърмяват от върховете им. Изведнъж разпознаваш оръжията и техните притежатели – те са джуджета от планинското царство Бор, въоръжени с едно от изобретенията, с които

Димът се прояснява, за да разкрие ухиленото лице на джудже, стоящо на прозореца на каютата

тези изкусни занаятчии са справедливо известни из цял Магнамунд.

Крааните са ужасени от звука, обръщат кожестите си опашки и отлитат далеч, техните ездачи дракkарими са безпомощни да ги спрат. Примитивните огнестрелни оръжия са взели само една жертва, но въпреки това пропъдиха врага и спасиха летателния кораб от нещастие.

Банедон насочва кораба, накланяйки го остро, докато върхът му срещне потъмнелите върхове на южните планини и отличителната V-образна пукнатина на прохода Дахир.

Посочи число от Таблицата.

Ако числото е 0–2, отиди на 250.

Ако числото е 3–9, премини на 312.

324

На по-малко от десетина крачки си от часовия, когато той усеща, че нещо не е наред. Обръща се, за да се изправи срещу теб, докато предприемаш атаката си.

Пазач дракkарим: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25

Ако спечелиш битката, скрий трупа и влез в гробницата.

Продължи на 395.

325

Внимаваш да заредиш правилно Тръбата, поднасяш непознатото ти оръжие към устните и се прицелваш. Часовият стои неподвижен – това го прави идеална мишена. Надуваш бузи и стреляш.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Кай Дисциплината Боравене с оръжие (което и да е то), добави 2 към посоченото число.

Ако сборът ти е 0–3, премини на 384.

Ако сборът ти е 4 или повече, отиди на 398.

326

– Тръгни по улицата, водеща към пазара Доугга. Зад конюшните има алея. Типаса живее там, в къща със синя врата.

Докато си проправяш път през танцуващата тълпа към

вратата на таверната, си се погрижил и двете ти ръце да са върху кесията на колана ти. Засраменият Банедон те следва, проклинайки тихо лошия си късмет.

Продължи на 202.

327

Ударът ти е причинил дълбока рана на драккара и неговата птица. Краанът се завърта неконтролируемо, изхвърляйки своя облечен в черно ездач, докато пада спираловидно към земята. С ужасяващия вик на обречения драккар политащ надолу, обръщаш на юг, за да избегнеш попадането между двете приближаващи ескадрили от ездачи на краани.

Бързата промяна на посоката увеличава разстоянието между теб и преследвачите ти, но итикарът е лошо ранен и ти си близо до отчаяние. Птицата ти губи толкова много кръв, че би могла да изпадне в безсъзнание всеки момент и да те пусне като камък в езерото Инрахим.

Изведнъж забелязваш нещо в далечината. Това е гледка, която възвръща вярата ти в чудеса.

Обърни на 221.

328

Лицето на търговеца грейва от радост, след като прибира златото ти. Извади го в Дневника.

– Първата алея вляво, след конюшните – казва той. – Живее в къщата със синя врата.

Бързаш през оживения пазар към конюшните и тръгваш по улицата след тях. Когато свиваш в изпълнената с боклуци алея, виждаш синята врата срещу теб, в края на пасажа.

Отиди на 206.

329

Тежкият меден барабан се прекатурва от дървената си поставка и се разбива надолу по стълбите, оглушителен гръм ехти в мрака, когато се сблъсква с врага. Виковете от ужас са кратки, когато барабанът се врязва в редиците от драккарими, помитайки ги по твърдите каменни стъпала.

Бързото ти действие е разпокъсало преследвачите ти,

но победата става горчива, когато откриваш, че си попаднал в капан – няма други стълбища на платформата. Забавил си драккаримите, но отдихът ти е само временен.

Ако притежаваш Въже, може да опиташ да се спуснеш надолу към градините. Отиди на 305.

Ако не притежаваш въже, обърни на 387.

330

Парираш удара на драккара и го отблъскаш настрана, но той бързо се съвзема. Обръща се, за да се изправи лице в лице с теб и отправя гнусна псувня, неговият дълъг меч описва дъга към черепа ти.

Драккар: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 23

Ако спечелиш битката и тя трае 2 рунда или по-малко, продължи на 243.

Ако битката трае повече от 2 рунда, не я продължавай, а незабавно премини на 394.

331

Тази нощ почти не можеш да мигнеш, докато лежиш, мислейки за задачата си и преследван от страха, че Мрачните властелини може вече да са намерили *Книгата на Магнакай*.

Ставаш преди изгрев и закусваш с овче масло и суха млечна питка, преди да си вземеш довиждане с жената на Типаса. Дългото и мъчително връщане до Небесния ездач преминава безпроблемно и до пладне си достигнал скалистото място, където е закотвен корабът. Първи те поздравява Нолрим, но той не успява да скрие разочарованието си, че се връщате сами.

– Не се тревожи, отговорът е скрит тук – казва Банедон, държейки дневника на Типаса. – Приготви се за потегляне.

Докато Небесния ездач се издига в ясното синьо небе, Банедон предава управлението на Нолрим и ти предлага да го последваш в каютата му на носа. Около три часа чете внимателно диаграмите, прави изчисления, проверява документи и напряга мозъка си, търсейки отговор, който ще определи точното местонахождение на Гробницата на

Мейджан.

– Няма смисъл – казва изтощен. – Не мога да проумея тези числа.

Когато поглеждаш към страниците от дневника на Типаса, изведнъж осъзнаваш, че те са написани с код. Това, което Банедон е предполагал, че са позиции на звездите, е код от три числа, даващ точното място на гробницата.

Консултирай се с картата, за да успееш да откриеш местонахождението на Гробницата на Мейджан.

Първото от трите числа е равно на броя на оазисите между Икареш и Бир Рабалоу. Второто е равно на броя на градовете във Васагония. Третото е броят на островите около брега на Нос Кабар.

Когато разгадаеш кода, напиши числата едно след друго и премини на получения епизод.

332

Напускаш беседката и продължаваш към външната стена на ботаническата градина. През гъстата зеленина откриваш тесен портал с арка, водещ до открит отвор. Стълбище се изкачва до алея с парапет, в края на която има каменна врата. Вече си наполовината път по стъпалата, когато звукът от приготвен за стрелба арбалет смразява кръвта ти. Да се върнеш обратно, би било самоубийство. Стискаш зъби и се понасяш нагоре по стълбите, докато дъжд от стрели се удря в стъпалата от двете ти страни.

Обърни на 372.

333

Зърваш бегло как Нолрим си проправя път със сила през масата дракkарими с червени наметала, неговата двойна бойна секира поваля трима от тях с няколко замаха. Накрая достига до теб и посочва с изцапаната с кръв секира към същество, кръжащо високо над Небесния ездач.

Разпознаваш, че това е злан, същество, наподобяващо краан, но много по-голямо от себеподобния си подвид. На гърба му седи вордак в червена роба и боздуган от черно желязо в скелетестата си ръка. Появява се светкавица и

поток от лазурносин пламък излиза от върха му.

Ако притежаваш Сомерсверд, отиди на 258.

Ако нямаш този Специален предмет, премини на 348.

334

В битка си срещу двама воини със зловещи лица. Те блокират стълбището и трябва да се биеш с тях като срещу един противник.

Пазачи на Кулата: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 32

Ако искаш, може да избягаш от битката по всяко време, като се изкачиш обратно по спираловидното стълбище.

Ако спечелиш боя, обърни на 310.

335

Когато нанасяш смъртоносния си удар, Дхоргаана блещука и мигновено изчезва. Мрачният властелин Хаакон залита назад, сякаш смъртта на неговото творение го е отслабила. Блестящият камък пада от ръката му и се търкулва из залата, идвайки по средата между двама ви.

Ако имаш Кай Дисциплината Шесто чувство, премини на 204.

Ако искаш да се опиташ да вземеш камъка, обърни на 268.

Ако искаш да игнорираш камъка и да атакуваш Хаакон, продължи на 390.

336

На укрепена платформа в центъра на странния кораб стои русокос млад мъж с дълбоки, мрачни очи. Веднага го разпознаваш – това е Банедон, младият сомерлундски магьосник, който ти даде Медальона на кристалната звезда при руините на Раумас, след като спаси живота му при засадата на гиаките.

Толкова си зашеметен при неговото неочаквано появяване, че не забелязваш капещата от устата на итикара кръв – съществото е близо до смъртта си. Изведнъж голямата птица надава жалостив и агонизиращ грак, крилата му се втвърдяват и главата му увисва, когато и последната искрица живот напуска измъченото му тяло. Понася те надолу и започва да ти се повдига, когато се насочвате

към езерото Инрахим.

Посочи число от Таблицата.

Ако числото е 0–4, отиди на 374.

Ако числото е 5– 8, премини на 254.

Ако е 9, обърни на 261.

337

Без полъха от ускоряващия Небесен ездач, който те освежаваше, горещината на планините е почти непоносима. Пътят през ронливия червеникав пясък е дълъг и мъчителен, лицата ви са покрити, за да се предпазите от праха, влизащ в гърлото. Изглежда всичко, което вирее в тази пустош, е твърдата като тел трева, която разкъсва вашите ботуши и гамаши.

Когато достигате покрайнините на Икареш, минаваш покрай малък парцел, където коза се храни от ясли до вратата. Появява се мъж от затъмнената порта и те поздравява с добре дошъл – докосва челото си в приятелски поздрав и ви кани да влезете в скромния му дом.

Ако имаш Кай Дисциплината Шесто чувство, обърни на 365.

Ако искаш да приемеш поканата му, премини на 225.

Ако искаш да отклониш предложението му и да продължиш към Икареш, направи го на 272.

338

Твоите Кай господари са те обучили да използваш уменията си и в битки без оръжия, така че грабваш изплашения пазач за гърлото и го запращаш към ниската стена в ъгъла на мястото за къпане. Неговият вик от ужас изпълва въздуха, след което се строполява върху плочите отдолу.

Ако искаш да продължиш да се изкачваш по стълбите нагоре към вратата на алеята, обърни на 372.

Ако искаш да влезеш през вратата, от която се появи стражът, премини на 279.

339

Две джуджета се изкатерват на платформата и бързо отиват при младия си капитан. Единият изважда кадифена чанта, висяща на ремък върху неговия подобен на буре гръден кош и изважда стъклено шишенце и чиста ленена превръзка. Обработват раната му и когато силите му се възвръщат, Банедон изслушва внимателно сполетелите те ужасни събития, довели до тази ви среща. Когато завършваш клетата си история, Банедон проговаря, гласът му е изпълнен с непоколебима решителност:

– Бъдещето на Сомерлунд е изцяло в наши ръце, Самотен вълк. Трябва да спрем Мрачния властелин Хаакон, преди да е унищожил *Книгата на Магнакай*. Чувал съм за Гробницата на Мейджан от номадите в Сухия океан. Казват, че е ужасно място, място на страх и смърт – за малкото, което още може да умре там. Намира се отвъд Дахир, близо до оазиса Бал-лофтан. Това е всичко, което знам, гробниците са добре скрити и всичко, водещо дотам, отдавна е изчезнало под движещите се пясъци на Сухия океан.

Лицето ти изразява разочарованието, което чувстваш, чувайки тези думи.

– Все пак, не всичко е изгубено – казва Банедон непоколебимо. – Има един човек, който може да ни заведе там. Името му е Типаса Едароук – Типаса Пътешественика. Него трябва да потърсим, понеже е единственият, който някога е влизал в Гробницата на Мейджан и е оживял, за да разкаже за нея.

Отиди на 302.

340

Измъкването от Аду-кау отнема повече от час, през което време сте преследвани из почти целия Икареш. Ако не беше навременната илюзионна магия на Банедон, все още щяха да са след вас. Не може да се удържиш да не

се засмееш, когато си представяш лицата им, когато са видели Калкота, скачащ срещу тях – благодарности на боговете, че не са се замислили как ледено чудовище от Калте е дошло да се скита по улиците на техния град.

Когато напълно се възстановявате от преследването, напускате тясната алея, в която се скрихте, и се заемате с търсенето на Типаса Пътешественика.

Продължи на 202.

341

Докато прескачаш безжизнените тела, забелязваш Меден ключ на верижка върху един от вратовете. Грабваш ключа и го пускаш в джоба си и се спускаш надолу по стълбите към слабата светлина. Отбележи Медния ключ като Специален предмет в Дневника. На влизане виждаш тълпа от дракkарими и дворцови стражи да тичат по моста – там те очаква сигурна смърт. Продължаваш да слизаш по спираловидните стъпала към слабата светлина долу.

Малък огън, около който се пече пиле на шиш, осветява стаята на пазачите в подножието на кулата. На гърба на стол от ковано желязо виси Манерка с вода, а зад нея лежи остър като бръснач Дълъг меч. Може да вземеш всеки от тези предмети, като ги отбележиш в Дневника (Манерката запиши като предмет в Раницата).

Чуваш как враговете се спускат шумно по стълбите – скоро ще са при теб. Тежка дървена врата в северната стена ти предлага друга възможност за бягство.

Ако искаш да се измъкнеш от стаята на пазачите през тази врата, направи го на 246.

Ако искаш да останеш и да се биеш, обърни на 231.

342

Приятното ухание на прясно приготвена джала се носи от гостилницата още на булеварда. Бъбрещи си гласове се смесват с дрънчането на чаши, а риданието на гладно бебе изпълва въздуха.

Ако искаш да влезеш в гостилницата, премини на 296.

Ако искаш да продължиш по булеварда, обърни на 227.

Забелязваш драккар, неговата посмъртна маска е срязана на две и полита от платформата за кацане

343

Дръпваш се назад в седлото, когато итикар напуска мястото си. Той изписква и изграчва гръмогласно, а крилата му удрят силно като гръмотевици. Шепа драккарими се разпръсват, сякаш са парцалени кукли, когато огромната черна птица се подава от кафеза и полита в небето. Зърваш драккар, неговата посмъртна маска е разсечена на две от острите като бръснач нокти на птицата и той пада от платформата за кацане, политайки към смъртта в градините далече долу.

Златните куполи на Великия дворец стават все по-малки, докато итикарът набира скорост. Скоро преминаваш над градската стена и поемаш към блещукащата солена повърхност на езерото Инрахим. Земята отдолу е окъпана в красив оранжев залез, докато слънцето залязва бавно зад планините Дахир на запад. Ликуващ заради бягството си, обръщаш глава назад и даваш глас на победоносен вик, който се понася далеч по хладния вечерен вятър.

Като в отговор на твоя вик, ехтящ хор от крясъци пронизва небето. Страхът се завръща в сърцето ти, когато виждаш ято от краани, грозни хвърчащи с подобни на кожа крила. Всеки носи драккарим на гърба си. Те са на повече от километър зад теб, но бързо скъсяват дистанцията. Остава по-малко от час светлина – ако успееш да ги избегнеш още известно време, може би ще успееш да се измъкнеш с падането на нощта.

Трябва да решиш в коя посока да летиш, като в момента се намираш над центъра на езерото Инрахим – разгледай картата, преди да вземеш решение.

Ако искаш да насочиш итикара на юг към прохода Дахир, премини на 264.

Ако искаш да се насочиш на изток към град Чула, отиди на 244.

344

Лицето на мъжа представлява маска от зелени гниещи рани. Зениците на очите му са жълти, а напуканите му сиви устни висят като дрипи. Страда от ваксела – заразно заболяване, което води до гниене на кожата и атакува нервите. Резултатът е отвратително осакатяване и

уродливост. Бил е прокуден от общността си, заточен в тази пещера, където трябва да изживее последните си няколко години в страдание и самота.

Ако притежаваш билката Оеде и желаеш да я дадеш на клетника, отиди на 321.

Ако я нямаш или не желаеш да я дадеш на окаяния човек, продължи на 270.

345

Зърваш силуета на Мрачния властелин Хаакон в коридора долу, юмрукът му с шипове се вдига. Чува се оглушителен трясък, когато стрела от синя светкавица излиза от камъка в ръката му и прелетява към теб. Хвърляш се и използваш за прикритие тялото на драккара, когато светкавицата експлодира. В проблясване от светлина драккарът изчезва. Остават само пепел и отвратителна миризма от изгоряла плът.

Изправяш се на крака и се затичваш по прохода. Друга светкавица профучава от коридора и се разбива в тавана. Отломки от остър като бръснач мрамор профучават надолу, разсичайки твоите наметало и туника. Спускаш се по някакви стъпала, през сребърна арка и по балкон, издигаш се над долната част на палата. Камбанен звън и скърцане от подковани с желязо ботуши ехтят в ушите ти – закханът е задействал алармата, стражите му са навсякъде.

В края на балкона има друга арка и стълбище– и двете изглеждат пусти.

Ако искаш да се измъкнеш през арката, обърни на 381.

Ако искаш да препуснеш нагоре по стълбите, отиди на 317.

346

Встрани от улицата възрастен мъж продава в задната част на каруца разнообразие от одеяла и килими. Банедон се приближава до него и двамата разговарят няколко минути. Накрая магьосникът подава на стареца пръстен – сбръчканото му лице се изпълва с радост. Банедон се връща при теб с добри новини.

– Къщата със синя врата – тази в края на алеята, покрай която минахме преди малко. Типаса живее там.

Докато се връщате обратно и влизате в мръсния пасаж,

чувате как старият човек изкрещява от разочарование – пръстенът тъкмо се е разтопил върху пръста му.

В края на алеята намирате къщата със синя врата.

Премини на 206.

347

Потрепваш от болката в раната ти, сграбчваш отново юздите и пришпорваш итикара да се издигне по-високо. Сега драккарът е на повече от сто метра под теб, но подготвя пищящия краан за нова атака.

Обръщаш на юг, за да избегнеш това да бъдеш приклещен между двата съединяващи се ескадрона ездачи на краани. Твоята внезапна смяна на посоката увеличава разстоянието между теб и преследвачите, но пернатото животно е ранено тежко и ти си близо до отчаяние. Итикарът губи толкова много кръв, че е възможно да изгуби съзнание всеки момент и да те пусне като камък към отдалечената повърхност на езерото Инрахим отдолу.

Изведнъж забелязваш нещо в далечината. Това е гледка, която възобновява вярата ти в чудеса.

Обърни на 221.

348

Изведнъж забелязваш Банедон. Ръката му е вдигната над бронирания парапет на платформата и в нея държи тънък син жезъл. Воден порой блика от жезъла, образувайки дъга към небето, за да посрещне потопа от течен пламък. Следва страхотна експлозия, когато елементите се сблъскват и масивен водовъртеж от пламъци и вода се изсипва над вордака.

Той изкрещява от ужас, но вече е късно – съдбата му е решена. Водовъртежът поглъща злана и ездача му в огромен взрив от слънчево сияние.

Продължи на 267.

349

Златното острие свисти в ръката ти, пръщене от чиста енергия се разнася по острия му като бръснач връх. Нанасяш страшен удар, който разцепва черепа на вордака до зъбите му. Той надава ужасен вой на неземно зло,

болка, ужас и смърт. Докато пада, тялото му на скелет се превръща постепенно в пушеща зелена течност, която разяжда растенията на земята под нея.

Драккаримите се поколебават, когато златната светлина на слънчевия меч проблясва върху черните им посмъртни маски. Виждаш своята възможност и се затичваш към тях, посичайки наляво и надясно. Драккар вдига щита си, но острието ти преминава без проблем през подсиленото с желязо дърво, отрязвайки ръката му при рамото. Хващаш още един драккарим по време на атака, отваряйки черната му броня с меча, сякаш е обикновен пергамент. Той изкрещява в агония, но ти изчезваш в гъстата зеленина, преди тялото му да падне безжизнено върху меката почва.

Обърни на 228.

350

Когато напускаш прикритието, друга експлозия от енергия се стрелва от юмрука на Мрачния лорд. Тя експлодира в основата на колоната, отделя я от пода и таванът отгоре се срутва със страхотен трясък. Ударната вълна те запраща на пода, строполявайки се върху студените мраморни плочи. Губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Задраскай Сомерсверд от Дневника.

Смехът на Хаакон все още може да бъде чут, въпреки трясъка от падащи камъни. Той увеличава звука си, докато накрая изпълва главата ти с агонизираща болка.

Ако имаш Кай Дисциплината Мозъчен щит, обърни на 253.
Ако не притежаваш тази Кай Дисциплина, премини на 369.

351

Когато наближаваш вратата, Банедон ти дава съвет:

– Пази си златото, Самотен вълк. Нищо не изкушава повече икарешите от пълна касия. Може да се довериш на честта им, но ако се довериш на тяхната честност, ще ти откраднат и косата от главата.

Вътре настроението е празнично. Масите са събрани, за да формират голям полукръг, пред който стои малък, широкоплещест мъж, облечен разточително в бродиран костюм. Позлатен меч виси от едната му страна, кадифено-

синята му ножница е ослепителна, като копринените му панталони. Прочувствено мъжът прегръща другарите си, целува приятели и роднини, които са пропътували толкова много километри, за да празнуват сватбата му. До него седи булката му, а лицето ѝ е скрито зад воал от блещукащи перли. Изведнъж таверната се изпълва с музика и гостите започват да танцуват сватбения танц.

От другата страна виждаш собственичката на таверната – пълна стара дама, облечена в печално черно. Тя наблюдава празнуващите със сълзи в очите.

Ако искаш да я приближиш и попиташ къде може да бъде открит Типаса Пътешественика, отиди на 276.

Ако искаш да напуснеш таверната и да продължиш по улицата, направи го на 202.

352

Зад портала се намира сводест коридор, водещ към голямо стълбище. Едва се измъкваш от сблъсък с дузина дракkарими, само благодарение на светкавична реакция от твоя страна. Когато враговете се появяват от прохода на арката, стигащ до втория етаж, се хвърляш зад статуя на скоро починалия закхан Мудалла. Толкова са целеустремени в преследването, че не успяват да забележат скривалището ти и профучават по стълбите, водещи надолу, суетящи в своите тежки доспехи, докато тичат. Тихо благодариш, че закхан Мудалла е бил доста пълен човек и че статуята му хвърля доста голяма сянка, в която се скри.

На върха на стълбището откриваш капак, даващ достъп до покрива. Покатерваш се през него и следваш път от избелели от слънцето керемиди, който криволичи по кубетата и кулите, и накрая стигащ до камбанарията.

Изтощен си и имаш нужда от почивка, съзнанието ти още е пълно с ужас от срещата с Мрачния властелин Хаакон. Звукът от ужасния му глас, повтарящ думите *„Книгата на Магнакай“*, ехти отново и отново в главата ти.

С отчаяние, изтощаващо волята ти, се взираш през решетките на камбанарията. Гледката пред теб съживява намаляващата надежда и вдъхновява дързък план за бягство.

Обърни на 313.

Вдигаш Сомерсверд, искайки острието да изстреля мълния от енергия към Хаакон

353

Когато довършваш Подземното изчадие, Хаакон полита назад, сякаш е отслабен от смъртта на създанието си. Вдигаш Сомерсверд, желаейки острието да изстреля мълния от енергия, която ще изгори злия Мрачен властелин от лицето на Магнамунд завинаги. Острието блещука от златен огън, но никакъв обгарящ заряд не излиза от него. Осъзнаваш какво се е случило – ти си под земята и тук няма слънце, от което мечът да извлече енергия.

Хаакон надава ужасяващ смях, който разтърсва пода. Сноп лъчи от син пламък се надигат от ръката му, оформяйки пламтящо острие, пращящо, докато разрязва наситения с прах въздух. Вонята на смърт и разложение изпълва ноздрите ти, когато Мрачния властелин се подготвя за атака.

Мрачен властелин Хаакон: БОЙНО УМЕНИЕ 28, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 45

Ако нямаш Кай Дисциплината Мозъчен щит, намали твоето БОЙНО УМЕНИЕ с 2 по време на битката.

Ако спечелиш двубоя, премини на 400.

354

Хвърляш се на палубата, но острието на брадвата уцелва бедрото ти, рисувайки пурпурна линия върху кожата. Губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Изведнъж прозвучава оглушителен гръм и драккарът е хвърлен назад, предницата на бронята му е отворена от изстрела на джуджето. Той надава дълъг, агонизиращ смъртен вик, докато изчезва от поглед, потъвайки в мрака, обграждащ набиращия скорост кораб.

От Баракийш отеква заплашителен гръм около затъмненото поле. Той е изпълнен с мрачна заплаха, сякаш самият град проклина твоето бягство. Банедон се появява до теб, лицето му е изпълнено със загриженост за състоянието ти. Когато ти предлага трепереща си ръка в помощ да се изправиш на крака, забелязваш, че импровизираната превръзка около раната му е напоена с кръв. Той е блед и слаб и е близо до колапс.

Ако имаш Кай Дисциплината Лекуване, върни на 377.

Ако не притежаваш това умение, продължи на 339.

355

Отдръпваш се секунда преди боздуганът да се забие в земята, премазвайки черната почва, където лежеше главата ти. Ако нямаш Кай Дисциплината Мозъчен щит, извади 2 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ по време на битката, понеже вордакът те атакува със силата на своята Мозъчна мощ. Това същество е имунизирано от Мозъчен взрив.

Вордак: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26

Ако спечелиш и боят трае 4 рунда или по-малко, премини на 249.

Ако победиш и битката е продължила повече от 4 рунда, обърни на 304.

356

– Преди познавах Типаса, когато тялото ми беше младо и силно като твоето. Бихме се с пиратите Лакури при Самиз и пътувахме до далечна земя, където дебел лед и сняг са покрили земята, а слънцето нямаше сила да ги разтопи. Да, познавах Типаса Пътешественика... преди. Всичко, което знам, е, че сега живее в Икареш. Намери вдовицата Соушила, тя ще знае. Тя знае всичко, което се случва в Икареш.

Продължи на 281.

357

Подвижното мостче подскача нагоре-надолу, докато крачиш по него и си принуден да намалиш темпото поради страх да не паднеш от ръба. Часовият се върти наоколо, предупреден от звука на скърцащите дъски. Затичва се към теб, за да посрещне атаката ти, копието му е вдигнато на нивото на кръста ти. Не можеш да избегнеш битката и трябва да се биеш със стража до смърт. Извади 2 от твоето БОЙНО УМЕНИЕ по време на тази битка, понеже дъската, върху която стоиш, е много нестабилна.

Часови на платформата: БОЙНО УМЕНИЕ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 23

Ако по някое време на битката посочиш 1 от Таблицата,

губиш баланс и падаш. Тогава премини на 293.

Ако спечелиш боя и решиш да претърсиш тялото на пазача, обърни на 207.

Ако победиш, но решиш да игнорираш трупа и да побързаш към клетката на итикара, продължи на 224.

358

Усещаш, че старицата лъже. Тя не е вдовицата Соушила, а измамница, опитваща се да отскубне от парите ви. Когато я притискаш, тя подвива опашка и изчезва в алеята като светкавица.

– Остави я – казва Банедон. – Времето ни е по-ценно от златото, което тя взе.

Ако искаш да продължиш по Булеварда на орлите, обърни на 388.

Ако решиш да се върнеш при Площада на орела, може да тръгнеш или на север през пазара Доугга, като обърнеш на 376, или ако поемеш на запад през главния площад, на 216.

359

Умората от твоето изпитание най-накрая те достига – не ти е възможно повече да държиш очите си отворени. Нолрим те отвежда до спалното отделение в корпуса на Небесния ездач. С благодарност се изкачваш до леглото и издърпваш завивките над болящите те дробове. Той ти се извинява, че леглото е прекалено късо, но думите му постепенно заглъхват – вече си заспал. Възстанови 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, благодарение на тази толкова нужна почивка.

Отиди на 300.

360

Двама облечени в черно пазачи изведнъж се появяват долу на стълбите. Всички сте изненадани от неочакваната среща и нямате време за реакция.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Кай Дисциплината Ловуване, добави 1 към посоченото число. Сега посочи още едно число.

Ако второто число е по-малко от първото, премини на 226.
Ако е по-голямо от първото, обърни на 297.
Ако са равни, продължи на 334.

361

Гмуркаш се под гика на платното и се изкатерваш на платформата точно

навреме, за да станеш свидетел на отчаяна борба. Русокосият магьосник е закачен за палубата, лявата му ръка е пробита от копие. С жезъл в дясната се опитва да отблъсне слязъл ездач на краан. Дракkарът усеща присъствието ти – обръща се и изважда извит черен ятаган от ножницата си.

Дракkар: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25

Ако победиш и битката трае 3 или по-малко рунда, премини на 288.

Ако битката стигне до четвърти рунд, не я продължавай, а премини веднага на 382.

362

Димът е хладен и ароматен. За съжаление, същото не може да бъде казано за домакините ти. Техните дълги връхни дрехи от кожа на доугга са напарфюмирани с мускус, който не действа добре на сомерлундските ноздри.

Появява се младо момиче, носещо пълен поднос с чаши, налети с джала, от които излиза пара.

Ако искаш да си купиш чаша от вкусната напитка, направи го на 237.

Ако не искаш да си купиш чаша джала или нямаш пари, трябва да си вземеш довиждане и да напуснеш гостилницата. Обърни на 388.

363

Скачаш в градината долу, избягвайки смъртта за частица от секундата. Стрелите от арбалета рикошират в напоените с отрова шипове и се насочват към въздуха. Воят на изкривения метал на остриетата им заглъхва в небето.

Заградената градина е изпълнена с аромата на

екзотични растения и цветя, групирани около басейн със статуя, пълен с тъмносиня вода. Гледката е хубава, но не смееш да спреш, за да ѝ се насладиш. Дворцовите стражи със сигурност са те последвали и трябва да продължиш да се движиш.

В далечината, зад колонада от дървета, ред стъпала се изкачват до малък портал в стената на горния палат. Вдясно от теб тунел, обрасъл с листа, продължава сред храсталака и дърветата.

Ако имаш Кай Дисциплината Проследяване, обърни на 220.

Ако не притежаваш това умение, може да се изкачиш по стъпалата към малкия портал на 352 или да последваш лъкатушещия път сред дърветата на 391.

364

Стаята се движи, в началото само неусетно, но в разстояние от няколко минути джуджетата и каютата се превръщат в размазано петно. Хващаш се за масата, пръстите ти побеляват, докато се бориш да контролираш обземащото те чувство на замайване. Звуците ти се струват далечни като ехо в пещера. Изведнъж въртенето престава и тъмнина поглъща сетивата ти. Сгромолясал си се в безсъзнание на пода.

Обърни на 380.

365

Усещаш, че добронамерената на човека е искрена. Може да ти помогне да намериш Типаса Пътешественика, ако приемеш поканата му.

Ако искаш да влезеш в дома му, обърни на 225.

Ако решиш да продължиш към Икареш, мини на 272.

366

Нервно чакаш възможност да скочиш и да отвориш вратата, но стрелите от арбалет, рикоширащи от стената и парапета, стават все повече. Внезапно звукът от тичащи стъпки изпраща ледена тръпка по гръбнака ти – драккаримите щурмуват стъпалата – вече е сега или никога!

Скачаш на крака и се затичваш към вратата, сграбчвайки желязното резе с треперещите си пръсти. Докато се бориш да я отвориш, болка разкъсва гърба ти – уцелен си. Още една стрела е точна, потъвайки дълбоко в рамото ти и запращайки те във вратата.

Когато мракът пада пред очите ти, вече не забелязваш как драккаримите скачат към теб, техните черни мечове са вдигнати за смъртоносен удар. Остриетата им се забиват дълбоко в теб, но ти не усещаш нищо – вече си мъртъв.

Твоят живот и надежда за Сомерлунд приключват тук.

367

Постепенно започваш да се отчайваш. Улицата става все по-тясна и противна, докато продължавате да вървите. Мършава котка изскача на пътя, преследвана от не по-малко кльощаво улично хлапе. Камата, която носи в ръка, издава, че се опитва да улови вечерята си.

Вече си готов да се откажеш и да предложиш на Банедон да се върнете при кръстопътя, когато улицата свършва и завива рязко наляво. Табела на отсрещната стена сочи към пазара Доугга.

Ако искаш да последваш знака, обърни на 376.

Ако искаш да се върнеш обратно на разклонението и да поемеш по другата улица, премини на 216.

368

Брадвата те съсича дълбоко по прасеца, карайки те да изревеш от болка и изненада. Губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Преди стражът да успее да нанесе нов удар, ти се нахвърляш върху него и я избиваш далече от ръката му. Той надава вой, притискайки счупените си пръсти към гърдите.

Стискайки зъби, с накуцване излизаш през отворената врата. Въздухът е изпълнен със звука от тропащи крака, понеже във Великия дворец е обявен сигнал за тревога. Драккарими и стражи са решени да те открият – ще изгубят живота си, ако се провалят.

Зад вратата мост се издига над затворена градина,

свързвайки палата с иглоподобна кула от бял мрамор. На входа на моста тясно стълбище изчезва в градината отдолу.

Ако искаш да пресечеш моста и да влезеш в кулата, премини на 396.

Ако решиш да слезеш по стълбите, водещи към градината отдолу, направи го на 215.

369

Ужасната болка причинява спазми по всеки мускул на тялото ти, карайки ги да се усукват и разтягат неконтролируемо. Молиш се агонията да спре. Губиш 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако си все още жив след това психическо мъчение, обърни на 253.

370

Пристъпваш встрани, за да избегнеш разсичащия клюн, но си уловен от ноктите му и получаваш дълбока рана на гърба. Губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Итикарите са диви и злобни създания и може да отнеме на ездач няколко години да опитоми и тренира такъв. Но усилията си струват, понеже веднъж обучени, огромните черни птици са пламенно лоялни. Итикарът усеща, че ти не си неговият господар и яростно те атакува със своя дълъг, извит клюн и нокти.

Итикар: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Проведи нормално битката, но удвои всички точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които загубиш от огромната птица. Когато неговият резултат падне до 0 или по-малко, ще си я сломил достатъчно, за да може да се качиш на седлото и да поемеш контрола. Всички точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които загубиш по време на битката, се броят за рани и трябва да бъдат извадени от сегашните ти точки.

Ако успееш да намалиш точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на итикара до 0 или по-малко, обърни на 217.

371

Брадвата свисти в мрака. Отстъпваш встрани, воден само от инстинкт, понеже не можеш да видиш

смъртоносното острие, запратено към теб. Черната стомана те ухапва от едната страна, внезапната болка те кара да ахнеш от шокираща изненада. Хващаш се за ранените ребра, за да усетиш топлата кръв, сълзяща през пръстите ти.

Отеква оглушителен взрив и драккарът е отметнат назад, предната част на бронята му е разкъсана от изстрела на джуджето. Той надава дълъг, агонизиращ предсмъртен рев, докато изчезва от поглед, падайки в мрака, обграждащ набиращия скорост летящ кораб. Като в отговор на изстрела от Баракийш отеква заплашителен гръм около затъмненото поле, сякаш самият град проклина твоето бягство.

Банедон застава до теб, лицето му е изпълнено със загриженост. Когато ти предлага трепереща си ръка в помощ да се изправиш на крака, забелязваш, че импровизираната превръзка около раната му е напоена с кръв. Той е блед и слаб и е близо до колапс.

Ако имаш Кай Дисциплината Лекуване, отиди на 377.

Ако не притежаваш това умение, премини на 339.

372

Стрела от арбалет одрасква рамото ти, когато достигаш до алеята и те принуждава да се хвърлиш зад ниския парапет на стената, за да потърсиш прикритие. Губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Още две стрели рикошират в каменния ръб, на сантиметри от главата ти.

Каменната врата е затворена, залостена с резе от тази страна. За да го дръпнеш и отвориш вратата, ще трябва да се изложиш на арбалетния огън, понеже оттук виждаш, че резето е над нивото на парапета.

Ако притежаваш Кай Дисциплината Ум над материя, обърни на 269.

Ако не притежаваш това умение, посочи число от Таблицата. Ако си достигнал Кай ранга Кандидат или по-висок, добави 2 към числото.

Ако крайният резултат е 0–3, премини на 366.

Ако е 4 или повече, продължи на 277.

373

– Това е! – възкликва Банедон, забивайки пръст върху карта на Сухото море, покриваща бюрото му. – Сто и петнадесет километра на запад от Бир Рабалоу, сто и петнадесет километра на юг от оазиса на Бал-лофтан.

Взема перо за писане и отбелязва мястото.

– Гробницата на Мейджан.

Проучваш картата и се замисляш за километрите от пустош, делящи те от целта. Банедон забелязва ужасения ти поглед и бързо се опитва да те разведри.

– Не се безпокой, Самотен вълк, ще сме там преди зазоряване.

Усмихваш се на самоувереността му, но не точно пътуването те безпокои – тревогата ти е какво ще или няма да заварите, след като пристигнете.

Отиди на 320.

374

Докато падаш към земята, замъглено петно минава пред очите ти, когато краан-ездачите, корабът и хоризонтът се сливат в калейдоскоп от форми и образи и се боиш, че това ще бъдат последните неща, които ще видиш.

Примирил си се със смъртта и си спокоен и отпуснат, когато изведнъж усещаш тялото си обвито от множество лепкави фибри. Следва ужасяващо разтърсване, което те оставя без дъх и зашеметен. Невъзможното се случва – вече не падаш, а се издигаш!

Мрежа от лепкави нишки те е хванала като муха в паяжина. Издигаш се в небето по посока на летящия кораб с бързината, с която падаше. Три брадати джуджета, облечени в светли, ватени бойни жакети, те издърпват на борда на мачтата, която е по цялото протежение на летателния съд. Няма време да изразиш благодарността си, понеже сте нападнати от ездачите на краановете.

В края на мачтата джудже е въвлечено в ръкопашна битка с ръмжащ драккар. Очевидно е, че губи. Когато се затичваш да му помогнеш, друг от злите воини каца в центъра на кораба, на върха на укрепената платформа.

Ако искаш да помогнеш на джуджето, отиди на 280.

Ако искаш да скочиш от мачтата на платформата, премини на 361.

Другият пазач е извадил стоманения си боздуган и тича към теб с омраза, блестяща в черните му очи

375

Капки пот избиват по лицата на пазачите, докато зареждат като обезумели арбалетите си. Дръзкото ти действие ги е уплашило, а страхът ги е направил недодялани.

Достигаш върха на стъпалата и атакуваш със скоростта на тигър, избивайки арбалета от трепереща ръка на единия с първия си удар и счупвайки челюстта му с втория. Той изкрещява и пада, прекатурвайки се от моста, за да се разбие в градината отдолу. Междувременно другият пазач е захвърлил арбалета си и е извадил боздугана си. Затичва се към теб с пламтяща в черните му очи омраза – току-що си убил брат му и той е жаден за мъст. Поради обезумялото му съзнание, този страж сега е имунизиран от Мозъчен взрив.

Пазач на кулата: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 22

Ако спечелиш тази битка, може да влезеш в кулата. Обърни на 396.

376

Четиридесет стъпки надолу по улицата има казарми, дълга варосана сграда с грозни квадратни прозорци. Войник седи, дремейки на вечерното слънце, с копие, почиващо си в скута му. Някакви деца хвърлят плодове лармуна по него, опитвайки се да ги забият на върха на копието му. Срещу казармата има таверна с редица от оседлани доугги, завързани за ограда до главната врата. Ревът на тези пясъчни коне съперничи на звука от пируване зад вратата на таверната.

Ако искаш да влезеш в таверната, обърни на 351.

Ако искаш да продължиш по улицата покрай пазара Доугга, направи го на 202.

377

Обхващаш с ръце ранената ръка на Банедон и концентрираш твоето Кай умение в излекуването на разкъсания мускул и натрошена кост. Топлината на лечебните ти сили притъпява болката и поправя

вътрешните наранявания достатъчно, за да може да премахне пропитото с кръв парче дреха. Раната все още е отворена, но си спасил крайника.

– Сега ние ще му помогнем, Самотен вълк! – извиква странен глас.

Изненадан си от дръзкото изявление и се обръщаш, за да видиш кой го е направил.

Обърни на 339.

378

Напредвайки през влажната почва, ти задържаш дъха си и се молиш да не попаднеш на погледа на вордака. Кокалестата му ръка е протегната и с костелив пръст сочи към гъстия шубрак от двете страни на пътя. Усещаш, че вордакът използва своята Мозъчна сила, опитвайки се да локализира скривалището ти. Когато пръстът посочва в твоята посока, вълна от болка преминава по тялото ти. Вече ти идва да извикаш, когато тя намалява – не си доловен. Пръстът се отмества и врагът продължава търсенето по протежението на пътя.

Премини на 228.

379

Ужасяващата болка измъчва тялото ти, карайки мускулите ти да се усукват и изкривяват в болезнени спазми. Крещиш, за да намалиш агонията. Губиш 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако все още си жив след психическото мъчение, продължи на 223.

380

Малко след изгрев на същия ден се събуждаш с цепещо главоболие. Със замъглени очи надзърташ около теб и виждаш хъркащите джуджета, които са окупирали малките легла в тясната кабина. Тихото бръмчене на кораба само увеличава болката, която пулсира като демон в главата ти, карайки зъбите ти да тракат и скърцат и при най-малкото движение на твоите сковани и болящи те крайници. Губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ заради чудовищния махмурлук!

Върху огромни каменни колони са кацнали краани, техните дракkарими-ездачи претърсват долината със своите телескопи

Болезнено събираш екипировката си и се изкачваш на палубата, за да откриеш всичко в дълбока сянка, понеже Небесния ездач тъкмо се носи под масивен пясъчник, който стърчи от едната страна на планината. Банедон все още стои на румпела, но вече не е в транс.

– Краан-ездачи – казва той, сочейки избелялата от слънцето долина зад сенките. – Появиха се с изгрева.

Взираш се в чуждия пейзаж, планинска долина изпълнена с хиляди колони, оформени от масивни и недобре балансирани скални блокове. Те се извисяват толкова високо в небето, че една евентуална лавина изглежда неизбежна. Васагонците наричат това място Коос – „обелиските". Върху две от тези огромни скални колони са кацнали краани, техните драккарими-ездачи претърсват долината със своите телескопи. Минава час, преди отново да излетят в небето и да изчезнат.

– Вдигай корабните платна, боцман Нолрим! – нарежда Банедон, а гласът му едва се чува от увеличаващото се бръмчене на Небесния ездач. – Предстои ни бързо плаване.

Ако притежаваш Черен кристален куб, обърни на 229.

Ако нямаш този Специален предмет, премини на 247.

381

Тичаш по арката и връхлиташ върху страж с черна роба. Нараняваш ребрата си и от сблъсъка губиш равновесие, но успяваш да се задържиш за стената и да предотвратиш падането. Пазачът лежи отпуснат на пода, но с невероятна бързина изважда блестяща стоманена брадва и замахва към краката ти.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Кай Дисциплината Ловуване, добави 2 към посоченото число.

Ако резултатът ти е 0–4, отиди на 368.

Ако е 5–11, премини на 252.

382

Изведнъж драккарът изкрещява, крайниците му са протегнати, ръкавиците на ръцете му махат във въздуха. Уловен е от някаква невидима сила, която го притиска смъртоносно в доспехите му.

Отстъпваш назад, когато противният звук от чупещи се кости се извисява над крясъците на кръжащите краан-ездачи. Дракkарът рухва на палубата и се прекатурва от ръба на платформата.

Ако някога си получил Медальон на кристалната звезда, обърни на 399.

Ако нямаш този Специален предмет, продължи на 294.

383

Крачиш упорито през сипкавия червен пясък, а лицето ти е покрито с прах и пламтяща горещина. Пейзажът е суров и самотен – всичко, което изглежда, че вирее тук, е твърдата трева, която драска твоите ботуши и гамаши. Скоро преминаваш покрай коритото на пресушена река, водещо до пещера в склона на оранжев пясъчник. Гравирана дървена табелка е закована на входа на пещерата, но не успяваш да разбереш странните думи, изписани върху съсипаната от слънцето повърхност.

Ако искаш да изследваш пещерата, обърни на 235.

Ако искаш да продължиш към Икареш, премини на 272.

384

За съжаление, не преценяваш колко силно трябва да духнеш стреличката, за да достигне желаната цел. Приспиващата стрела се приземява по-рано и уцелва чайка, която е кацнала на ръба на платформата за приземяване. Нещастната птица прави няколко несигурни крачки, преди да се обърне по гръб и малките ѝ крака да се изпънат втвърдени нагоре.

Стражът отива до птицата и с върха на обувката си небрежно я изритва над ръба на платформата. Наблюдава как пада спираловидно надолу към дворцовите градини, без да подозира, че това трябваше да бъде неговата съдба.

Обърни на 282.

385

Обгарящата светлина на синия пламък унищожава ръката и лицето ти. Хвърлен си насред платформата от взрива, а тялото ти е посипано с частици черен кристал. Губиш 12 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако си все още жив след това нещастие, премини на 316.

386

Няколко крачки след пазара малка алея води наляво. В края ѝ виждаш къща със светлосиня врата.

Ако имаш Кай Дисциплината Проследяване, обърни на 292.

Ако искаш да тръгнеш по алеята и да почукаш на вратата, премини на 206.

Ако искаш да продължиш по улицата, направи го на 346.

387

Сърцето ти се свива – няма повече стъпала надолу от платформата. В капан си! Преди да успееш да измислиш план, драккаримът се появява внезапно от арката и атакува.

Драккарим: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Единственият начин да избегнеш битката е да скочиш от кулата в градините под теб, скок от над 100 метра.

Ако искаш да скочиш, обърни на 205.

Ако спечелиш битката, премини на 341.

388

Вървиш по булеварда, когато прави завой и минава покрай Оръжейната квартира на Икареш. Уличен търговец продава избрани екземпляри от мечове и ками, които привличат вниманието ти – те са красиво изработени, добре балансирани и много остри. Дървена табела показва цените му:

* Мечове – 5 Златни крони всеки
* Ками – 3 Златни крони всяка
* Дълги мечове – 9 Златни крони всеки

Може да купиш всяко от изброените оръжия, ако желаеш. Продължавайки по булеварда, преминаваш покрай пазар за месо, където говежди трупове висят на открито. Не си изненадан да видиш, че икарешите от този квартал ходят по улиците с парчета памук, натъпкани в ноздрите си (привързани с конец около вратовете им), тъй като миризмата е отвратителна.

Накрая стигаш до разклонение, но няма никакви знаци, които да те упътят накъде водят новите улици.

Ако искаш да тръгнеш по лявата улица, премини на 216.

Ако искаш да поемеш по дясната, обърни на 367.

389

Когато скачаш от подвижното мостче върху платформата за приземяване, пазачът се извърта, за да се изправи срещу теб. Грабва копието си в подготовка за нападение. Застанал е между теб и клетката на итикара – битката е неизбежна.

Часови: БОЙНО УМЕНИЕ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 23

Ако спечелиш битката и желаеш да претърсиш тялото на часовия, премини на 207.

Ако искаш да игнорираш трупа и да побързаш към клетката, обърни на 224.

390

Скачаш към смайващата форма на Мрачния властелин Хаакон, оръжието ти е вдигнато, за да нанесе смъртоносен удар. Обаче, докато ръката ти се стрелва надолу, юмрук, покрит с шипове, се появява от нищото – кръвта бликва от челюстта ти, пръстите ти изтръпват и изпускаш оръжието. Хаакон нанася нов удар, уцелвайки те в гърдите със сила, която те запраща назад в другата част на залата.

Мъчиш се да станеш, но битката е приключила – Хаакон е успял да си вземе блестящия камък. Последното нещо, което виждаш, преди да бъдеш погълнат от обгарящия син пламък, е злата и триумфираща гримаса на Мрачния властелин.

Твоят живот и надежда за Сомерлунд приключват тук.

391

Докато следваш пътя дълбоко в ботаническата градина, ехо от пронизителни крясъци се разнася над покривалото от пълзящи растения и клони. Въздухът е влажен като в джунгла. Увеличаваш темпото, но придвижването е трудно – мекият, кален, отвратителен хумус се залепва за ботушите ти като речна глина.

Внезапно раздвижване по пътя пред теб те кара да залегнеш и да потърсиш прикритие – няколко дракkарими се задават по него, водени от фигура, облечена в червено.

Ако си достигнал Кай ранга Калфа или по-висок, обърни на 242.

Ако все още не си достигнал това ниво на Кай тренировка, продължи на 222.

392

Ейлът е плътен и пенест, с вкус на малцирани ябълки. Пресушаваш полупразната халба и избърсваш с ръкав пяната от устата си.

Посочи число от Таблицата. Ако моментните ти точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ са по-малко от 15, извади 2 от него. Ако точките ти са над 25, добави 2. Ако си достигнал Кай ранга Учен, добави 3.

Ако крайният резултат е под 7, премини на 364.

Ако крайният ти резултат е равен или по-голям от 7, отиди на 218.

393

Тичаш стремително през шубрака, пронизителният писък на вордаците измъчва съзнанието ти. Ако не притежаваш Кай Дисциплината Мозъчен щит, губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Изведнъж се появява дракkар от дърветата пред теб, черният му дълъг меч е вдигнат високо над маскираното му лице и е готов да нанесе смъртоносния си удар.

Дракkар: БОЙНО УМЕНИЕ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25

Извади 2 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ по време на първия рунд на битката заради изненадващата му атака. Може да избягаш от битката след три рунда.

Ако желаеш да избягаш, обърни на 228.

Ако спечелиш боя, премини на 255.

394

Дракkарът надава вик на ужас и оставя широкия меч да се изплъзне от пръстите му. Забива нокти в посмъртната си маска и непохватно се опитва да отвори забралото на шлема си. Когато се чува щракване от отваряне, множество пълзящи насекоми се изсипват от него. Дракарът крещи като побъркан, когато съществата се плъзгат и пропълзяват по бронята му, жилейки и хапейки кожата му. В своята побъркана паника той се прекатурва над парапета и пада към своите хиляди гибелни метри надолу.

Отиди на 306.

395

Докъдето стига погледът, дълъг, прав пясъчен коридор се спуска в далечината. Факли пращят на стените, осветявайки пиктограмите, гравирани върху жълтия камък.

На равни интервали плочи с отчупени ръбове изпъкват в главния коридор. Спираш, за да погледнеш по-отблизо една от тези плочи и пода под нея и стигаш до плашещо заключение. Те очевидно са капани, заложени от гиаките, когато са почиствали коридора от пясъка. Вместо да инструктират гиаките да ги отбягват, Мрачните властелини трябва целенасочено да са използвали робите си да ги задействат. Веднъж попаднали в капана, смазаните тела са били разчиствани, а плочите връщани на местата си. Вълчите ями на пода трябва да са били неутрализирани по същия начин. Задействани от нещастни гиаки, те са напълнени с труповете им и изравнени с пясък. Мисълта за това безсърдечно варварство те изпълва с погнуса.

Само след малко повече от километър по коридора стигаш до голяма каменна врата. По камъка наоколо има следи от работа с длето, но самата врата е солидна скала.

Забелязваш слаб лъч светлина, подаващ се от дупка в тавана. Създава малък кръгъл басейн от светлина малко встрани от подобна дупка на пода. На стената близо до вратата има триъгълна вдлъбнатина, не по-голяма от Златна крона.

Ако притежаваш Призма, отиди на 233.

Ако притежаваш Син триъгълен камък, премини на 245.

Ако нямаш нито един от предметите, продължи на 298.

396

В хладната мраморна кула два реда от спираловидни стъпала се срещат на площадка. Долавяш звука от тичащи крака в далечината, който постепенно се засилва. Идва от едно от спираловидните стълбища, но от кое точно? Изведнъж група от дракkарими се появява – пресичат моста, водещ до кулата. Трябва да се измъкнеш.

Ако притежаваш Кай Дисциплината Шесто чувство, отиди на 266.

Ако искаш да се изкачиш по спираловидните стъпала, премини на 322.

Ако искаш да се спуснеш по спираловидните стъпала, отгърни на 360.

397

Алчно тя грабва монетата от просешката ѝ купа и я захапва с почернелите си зъби. Веднъж установила, че парата е истинска, кимва с глава и зачаква въпросите ти.

Ако искаш да я питаш дали е Соушила (само ако си чувал това име преди), обърни на 307.

Ако искаш да я питаш дали знае къде може да бъде открит Типаса Пътешественика, продължи на 314.

398

Пазачът вдига ръка към врата си и премахва малката стрела, но преди да осъзнае какво се е случило, се катурва в безсъзнание с разперени ръце върху платформата.

Може да чуеш тракането от тичащи крака по покрива на двореца –драккаримите са пристигнали. Трябва да действаш бързо, ако искаш да ги избегнеш.

Ако искаш да претърсиш тялото на спящия пазач, направи го на 207.

Ако искаш да го игнорираш и да се забързаш към кафеза на итикара, отиди на 224.

399

Банедон сваля жезъла си, по изпълненото му с болка лице се появява кисела усмивка.

– Уви, бях прекалено бавен, за да предпазя себе си, Самотен вълк – казва той, хвърляйки поглед към ръката си.

Коленичиш до него, изваждаш копието, причиняващо му болка, и го поставяш на пода. Раната е сериозна, набързо я пристягаш с парче плат, откъснато от тъмносинята му роба. Разпознаваш я, тя е официалната дреха на Пътуващите господари. Изглежда, че младият Банедон се е издигнал сред магьосническото братство след последната ви среща.

– Изглежда, че сме орисани да се срещаме в тяхната компания – казва, докато още гледа тревожно към ездачите на краани. – Помогни ми да се изправя, трябва да

се измъкнем, преди да са ни завлекли в небето.

Подкрепяш магьосника, когато сграбчва румпела на кораба – сияеща кристална сфера със стотици излъчващи топлина фасетки, поставена на тънък сребърен жезъл. Не след дълго ръката му покрива кристала и следва огромна експлозия.

Отиди на 323.

400

Изследваш пода, където падна Мрачния властелин Хаакон, но там няма следи от тялото му. Атмосферата е странно спокойна и мирна, сякаш голяма и зла сянка се е вдигнала (ако си загубил Сомерсверд по време на битката с Мрачния властелин, сега може да си го прибереш).

Обръщаш се и тръгваш към трона, където седеше Хаакон, чакайки те да се появиш. Зад него има портал, древен надпис е гравиран дълбоко в кървавочервен камък. Под гравюрата е поставен отпечатък от човешка ръка. Инстинкт и интуиция водят ръката ти към вратата – гравюрата пасва около нея като ръкавица.

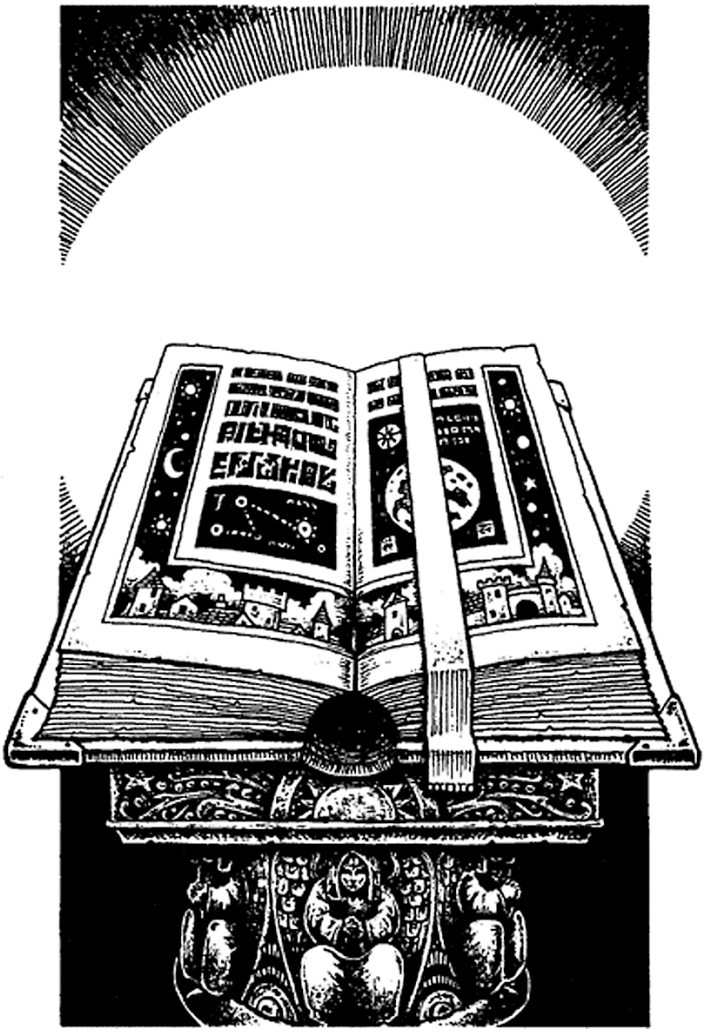
Тихо порталът се отдръпва назад и разкрива съдбата ти – *Книгата на Магнакай*. Поставена на пиедестал, книгата лежи отворена, тайните ѝ са видими само за твоите очи. Когато повдигаш свещената книга, въздухът трепти от вибрацията на силата, заключена в нейната златна като слънцето корица. С туптящо сърце затваряш книгата и бързаш да излезеш от залата.

През времето, докато стигнеш преддверието на планината Конеши, Банедон е изпълнил успешно мисията си – той и Типаса вече те чакат. Когато виждат, че се появяваш, стиснал здраво *Книгата на Магнакай*, те едва сдържат вълнението си.

– Тази нощ на триумф – казва Банедон, ликувайки, – ще приветства ново начало на надежда за Сомерлунд. Кай се преродиха.

Търсенето вече е приключило. Ти намери *Книгата на Магнакай* и освободи Магнамунд от сянката на Мрачния властелин Хаакон. Но за теб, Кай господаря, Самотния вълк, историята едва сега започва.

Твоята съдба се крие по пътя на Великите господари. За да научиш техните тайни и да се заемеш с първото вълнуващо приключение на Магнакай, започни своето пътуване с Книга 6 от поредицата за *Самотния вълк*, озаглавена: ***Царствата на терора.***



Поставена на пиедестал, книгата лежи отворена, тайните й са видими само за твоите очи

ТАБЛИЦА СЪС СЛУЧАЙНИ ЧИСЛА

2	5	0	4	8	6	6	8	4	1
0	5	9	5	7	0	9	4	6	5
2	8	2	5	6	3	2	7	9	6
1	6	8	4	0	4	1	3	8	7
7	5	6	2	0	4	1	6	3	1
6	6	8	4	1	2	5	0	4	8
0	9	4	6	5	0	5	9	5	7
3	2	7	9	6	2	8	2	5	6
4	1	3	8	7	1	6	8	4	0
4	1	6	3	1	7	5	6	2	0

БОЕН КОЕФИЦИЕНТ

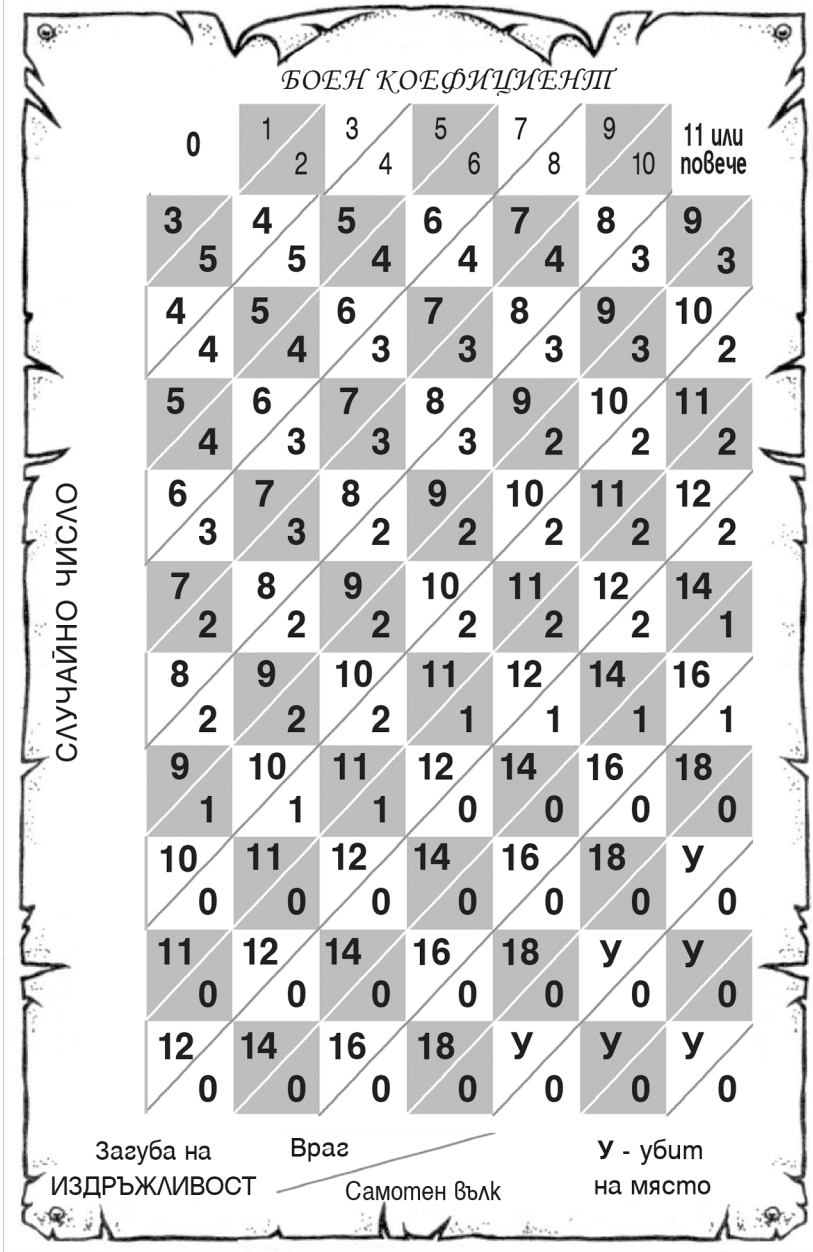
СЛУЧАЙНО ЧИСЛО

	-11 или по-малко	-10 / -9	-8 / -7	-6 / -5	-4 / -3	-2 / -1	0
1	0 / У	0 / У	0 / 8	0 / 6	1 / 6	2 / 5	3 / 5
2	0 / У	0 / 8	0 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 5	4 / 4
3	0 / 8	0 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 5	4 / 4	5 / 4
4	0 / 8	1 / 7	2 / 6	3 / 5	4 / 4	5 / 4	6 / 3
5	1 / 7	2 / 6	3 / 5	4 / 4	5 / 4	6 / 3	7 / 2
6	2 / 6	3 / 6	4 / 5	5 / 4	6 / 3	7 / 2	8 / 2
7	3 / 5	4 / 5	5 / 4	6 / 3	7 / 2	8 / 2	9 / 1
8	4 / 4	5 / 4	6 / 3	7 / 2	8 / 1	9 / 1	10 / 0
9	5 / 3	6 / 3	7 / 2	8 / 0	9 / 0	10 / 0	11 / 0
0	6 / 0	7 / 0	8 / 0	9 / 0	10 / 0	11 / 0	12 / 0

Загуба на ИЗДРЪЖЛИВОСТ

Враг / Самотен вълк

У - убит на място


БОЕН КОЕФИЦИЕНТ
0
1 2
3 4
5 6
7 8
9 10
11 или повече
СЛУЧАЙНО ЧИСЛО
3 5 4 5 5 4 6 4 7 4 8 3 9 3
4 4 5 4 6 3 7 3 8 3 9 3 10 2
5 4 6 3 7 3 8 3 9 2 10 2 11 2
6 3 7 3 8 2 9 2 10 2 11 2 12 2
7 2 8 2 9 2 10 2 11 2 12 2 14 1
8 2 9 2 10 2 11 1 12 1 14 1 16 1
9 1 10 1 11 1 12 0 14 0 16 0 18 0
10 0 11 0 12 0 14 0 16 0 18 0 У 0
11 0 12 0 14 0 16 0 18 0 У 0 У 0
12 0 14 0 16 0 18 0 У 0 У 0 У 0
Загуба на ИЗДРЪЖЛИВОСТ
Враг
Самотен вълк
У - убит на място

САМОТНИЯ ВЪЛК
СЯНКА ВЪРХУ ПЯСЪКА

Книгата е ФЕНСКО издание, което се разпространява безплатно. Забранява се използването на която и да е негова част за търговски цели!!!

Книга-игра

© Автор: ДЖО ДИВЪР

© Преводач: Георги Димитров - Der

© Илюстрация на корицата: Юхани Йокинен

Коректор: Жанета Николова

Предпечат: Георги Миндизов

ДЖО ДИВЪР

Сянка върху пясъка

Ти си Самотния вълк – последният войн на Кай.

Пътуване до Васагония обещава да сложи край на сянката на войната. Но тази надежда е разбита скоро след като пристигаш в Баракийш – град на измяна и смърт.

Ти си жертва на зловещ враг, решен да те убие на всяка цена. И все пак трябва да преследваш упорито мисията си и да издириш изгубеното сомерлундско съкровище.

Избери уменията и оръжията си внимателно, защото ще рискуваш живота си. Наградата – находка, която съдържа тайната на съдбата ти!